Carrera®
DIGITAL 124

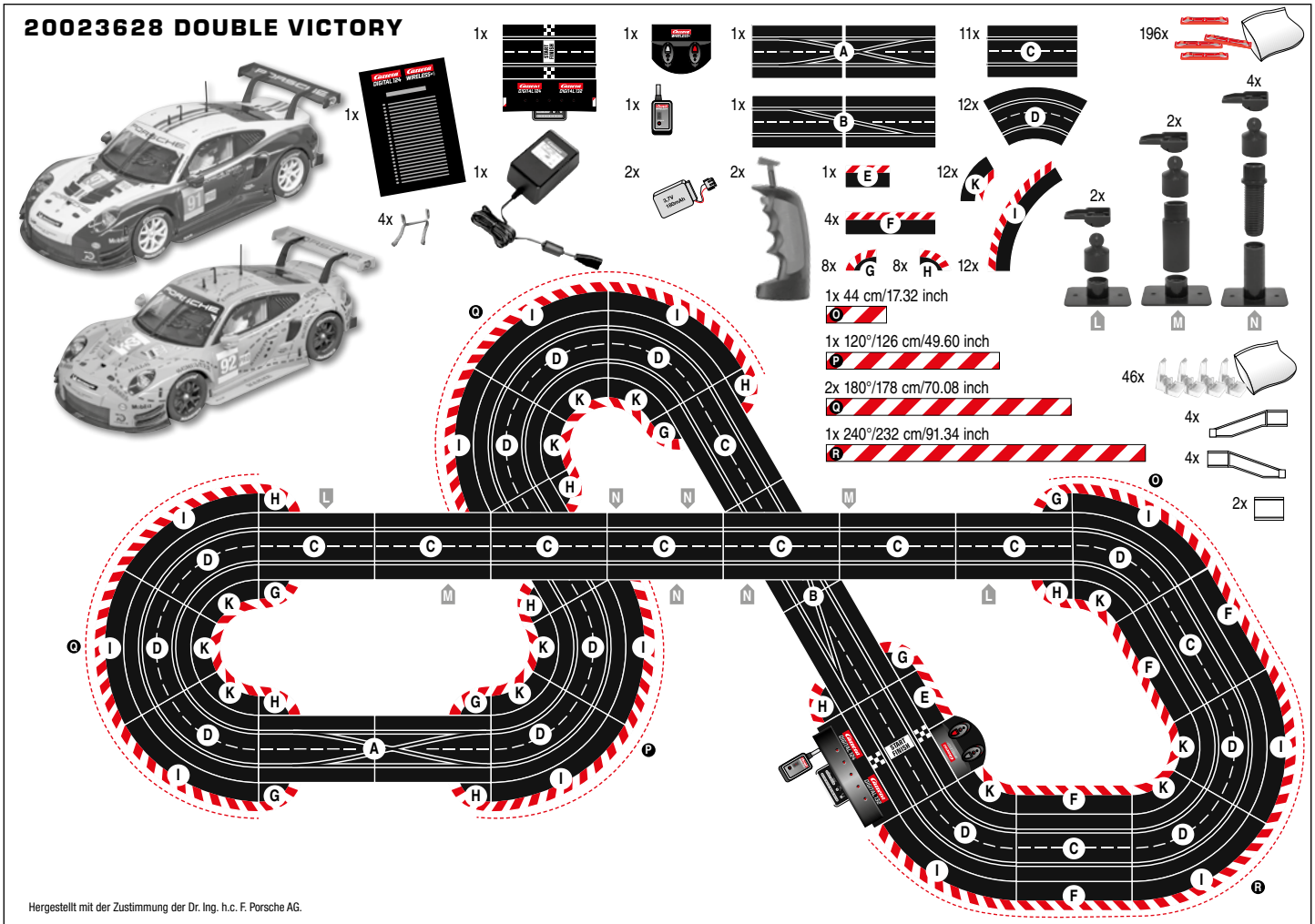
Carrera®
2.4 GHz WIRELESS+

20023628 DOUBLE VICTORY

D	Montage- und Betriebsanleitung
GB USA	Assembly and operating instructions
F	Instructions de montage et d'utilisation
E	Instrucciones de uso y montaje
P	Instruções de montagem e modo de utilização
I	Istruzioni per il montaggio e l'uso
NL	Montage- en gebruiksaanwijzing
S	Monterings- och bruksanvisning
FIN	Asennus- ja käyttöohjeet
N	Montajse- og bruksanvisning
H	Összeszerelési és használati útmutató
PL	Instrukcja obsługi i montażu
SK	Návod na montáž a pre prevádzkuo
CZ	Návod na montáž a pro provoz
BG	Ръководство за монтаж и експлоатация
GR	Οδηγίες συναρμολόγησης και λειτουργίας
RO	Instrucțiuni de montaj şi de utilizare
DK	Monterings- og driftsvejledning
RC	安装和使用说明
ROK	조립과 작동 방법
Arabic	إرشادات التركيب و الأستخدام
TR	Montaj ve işletme kılavuzu
RUS	Инструкция по монтажу и эксплуатации

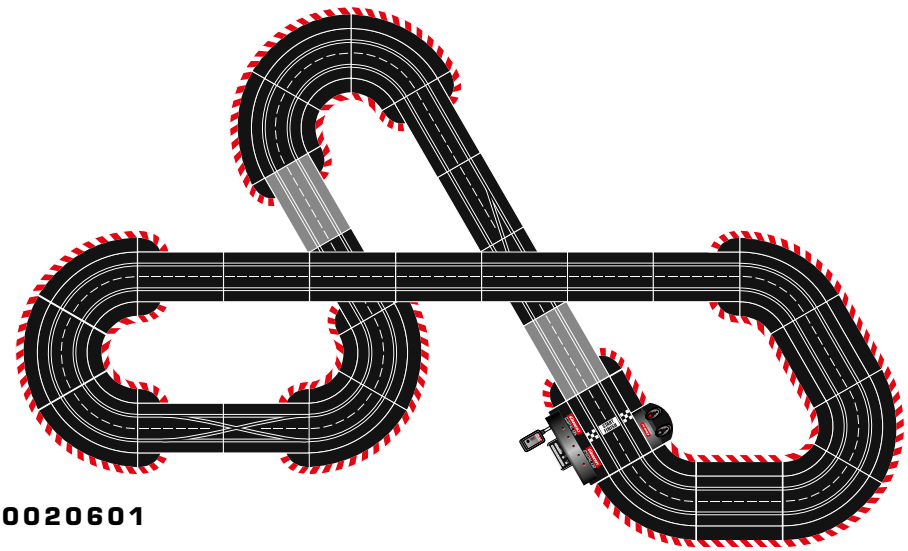
Verpackungsinhalt · Contents of package · Contenu du carton · Contenido de la caja · Conteúdo da embalagem · Contenuto della confezione · Verpakkingsinhoud · Innehållet i förpackningen Pakkauksen sisältö · Innholdet i pakningen · A csomag tartalma · Zawartość opakowania Obsah balenia · Obsah balení · Съдържание на опаковката · Περιεχόμενα συσκευασίας Conținutul ambalajului · Emballageindhold · 包装内容 · 梱包内容 · 포장내용물 محتويات الغلاف · Ambalaj içeriği · Содержимое картона

20023628 DOUBLE VICTORY



Hergestellt mit der Zustimmung der Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG.

Ausbauvorschläge · Proposals for extension · Suggestions d'extension · Propuestas de ampliación Propostas de expansão · Proposte di ampliamento · Uitbreidingsvoorstellen · Monteringsförslag Rakennelmaehdotuksia · Strekningsforslag · Kiépítési javaslatok · Propozycje rozbudowy Návrhy výstavby · Návrhy výstavby · Предложения за демонтаж · Προτάσεις επέκτασης Propuneri de asamblare · Udvidelsesforslag · 多项扩充建议 · 拡張提案 · 기타 조립 예 اقتراحات للتوسيع · Genişletme önerileri · Предложения по расширению



20023628 + 20020601

Montage- und Betriebsanleitung • Technische und designbedingte Änderungen vorbehalten 4

Assembly and operating instructions • Subject to technical and design-related changes 11

Instructions de montage et d'utilisation • Sous réserve de modifications techniques ou de design 18

Instrucciones de uso y montaje • Se reserva el derecho de efectuar modificaciones técnicas y relacionadas con el diseño 25

Instruções de montagem e modo de utilização • Reservados os direitos de alterações técnicas e no design 32

Istruzioni per il montaggio e l'uso • Con riserva di modifiche tecniche e di design 39

Montage- en gebruiksaanwijzing • Technische en designgeboden afwijkingen voorbehouden 46

Monterings- och bruksanvisning • Med reservation för tekniska och designrelaterade ändringar 53

Asennus- ja käyttöohjeet • Oikeus tekniikan ja muotoilun aiheuttamiin muutoksiin pidätetään 60

Montajse- og bruksanvisning • **Det tas forbehold om endringer i teknikk og design** 67

Összeszerelési és használati útmutató • Műszaki és konstrukciós változások előfordulhatnak 74

Instrukcja obsługi i montażu • Zastrzegamy sobie możliwość zmian 81

Návod na montáž a pre prevádzkuo • **Technické zmeny a zmeny podmienené dizajnom sú vyhradené** 88

Návod na montáž a pro provoz • **Technické změny a změny podmíněné designem jsou vyhrazeny** 95

Ръководство за монтаж и експлоатация • **Запазваме си правото на технически промени и промени, наложени от дизайна** 102

Οδηγίες συναρμολόγησης και λειτουργίας • Επιφύλαξη τεχνικών - σχεδιαστικών τροποποιής 109

Instrucțiuni de montaj şi de utilizare • **Sub rezerva modificărilor tehnice şi de design** 116

Monterings- og driftsvejledning • **Tekniske og designmæssige ændringer forbeholdes** 123

安装和使用说明 • 保留因技术和外观设计需要进行更改的权利 130

조립과 작동 방법 • 기술과 디자인상 변동 소지 있음 138

إرشادات التركيب و الأستخدام • يبقى حق التغيرات التقنية والتصميمة محفوظا 145

Montaj ve işletme kılavuzu • **Teknik ve dizayna bağlı değişiklikler mahfuz tutulur** 152

Инструкция по монтажу и эксплуатации • Возможны технические и обусловленные дизайном изменения 159

D

Inhaltsverzeichnis

Sicherheitshinweise 4
Konformitätserklärung 4
Verpackungsinhalt 4
Technischer Hinweis zum Aufbau 4
Wichtiger Hinweis 5
Beschreibung 5
Vor dem ersten Gebrauch 5
Akku-Pflege 5
Aufbauanleitung 5
Leitplanken und Stützen 5
Elektrischer Anschluss 5
Fahrzeugbauteile 5
Anschlüsse Control Unit 6
Anschluss des Receivers 6
Anschluss der Ladestation 6
Laden der Handregler 6
Binding-Prozess 6
Bedienelemente Control Unit 6
Codierung/Decodierung der Fahrzeuge auf entsprechenden Handregler 6
Startvorbereitung 7
Weichenfunktion 7
Lichtfunktion an/aus 7
Codierung/Programmierung Autonomous Car 7
Codierung/Programmierung Pace Car 7
Anzeige der Position für Autonomous und Pace Car 7
Einstellung der Grundgeschwindigkeit der Fahrzeuge 7
Einstellung des Bremsverhaltens der Fahrzeuge 8
Einstellung Tankinhalt 8
Tastensperre für Einstellungen 8
Erweiterte Pit Lane Funktion 8
Sound ON/OFF 8
Reset Funktion 8
Strom-Spar Funktion 9
Austausch von Doppelschleifern und Leitkiel 9
Höhenverstellung Fahrzeugchassis 9
Wechsel Lichtplatine 9
Wartung und Pflege 10
Fehlerbeseitigung/Fahrtechnik 10
Technische Daten 10
Warnhinweise 10

Willkommen

Herzlich Willkommen im Team Carrera!
Die Bedienungsanleitung enthält wichtige Informationen zum Aufbau und zur Bedienung Ihrer Carrera DIGITAL 124 Rennbahn. Lesen Sie bitte diese sorgfältig durch und bewahren Sie sie anschließend auf. Bei Fragen wenden Sie sich bitte an einen Fachhändler oder die Carrera Service Hotline Ihres Landes oder besuchen Sie unsere Website: **carrera-toys.com**
Bitte überprüfen Sie den Inhalt auf Vollständigkeit und eventuelle Transportschäden. Die Verpackung enthält wichtige Informationen und sollte ebenfalls aufbewahrt werden. Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrer neuen Carrera DIGITAL 124 Bahn.

Sicherheitshinweise

• **ACHTUNG!** Für Kinder unter 36 Monaten nicht geeignet. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile. Achtung: Funktionsbedingte Klemmgefahr.

• ACHTUNG!
Dieses Spielzeug enthält Magnete oder magnetische Bestandteile. Magnete, die im menschlichen Körper einander oder einen metallischen Gegenstand anziehen, können schwere oder tödliche Verletzungen verursachen. Ziehen Sie sofort einen Arzt zu Rate, wenn Magnete verschluckt oder eingeatmet wurden.

• Der Transformator ist kein Spielzeug! Die Anschlüsse des Trafos nicht kurzschließen! Hinweis an die Eltern: Den Trafo regelmäßig auf Schäden an der Leitung, am Stecker oder am Gehäuse untersuchen. Spielzeug nur mit empfohlenen Transformatoren betreiben! Bei einem Schaden darf der Transformator nicht mehr verwendet werden! Die Rennbahn nur mit einem Transformator betreiben! Bei längeren Spielpausen wird empfohlen den Transformator vom Stromnetz zu trennen. Gehäuse von Trafo und Geschwindigkeitsreglern nicht öffnen!

Hinweis an die Eltern:
Transformatoren und Netzgeräte für Spielzeuge sind nicht dazu geeignet, als Spielzeuge benutzt zu werden. Die Benutzung dieser Produkte muss unter ständiger Überwachung der Eltern erfolgen.

• Die Bahn und Fahrzeuge sind regelmäßig auf Schäden an Leitungen, Steckern und Gehäusen zu überprüfen! Defekte Teile auswechseln.

• Die Autorennbahn ist nicht für den Betrieb im Freien oder in Nassräumen geeignet! Flüssigkeiten fernhalten.

• Keine Metallteile auf die Bahn legen, um Kurzschlüsse zu vermeiden. Die Bahn nicht in unmittelbarer Nähe empfindlicher Gegenstände aufstellen, da aus der Piste geschleuderte Fahrzeuge Beschädigungen verursachen können.

• Vor der Reinigung oder Wartung den Netzstecker ziehen! Für die Reinigung ein feuchtes Tuch benutzen, keine Lösungsmittel oder Chemikalien. Bei Nichtgebrauch die Bahn staubgeschützt und trocken aufbewahren, am besten im Originalkarton.

• Autorennbahn nicht in Gesichts- oder Augenhöhe betreiben, da Verletzungsgefahr durch herausschleudernde Fahrzeuge besteht.
• Unsachgemäßer Gebrauch des Transformators kann einen elektrischen Schlag verursachen.

• Das Spielzeug darf nur an Geräte der Schutzklasse II angeschlossen werden.



• Das Spielzeug darf nur mit einem Transformator für Spielzeuge benutzt werden.

• Nicht mit regelbaren Transformatoren verwenden!

• Wenn die Netzanschlussleitung dieses Gerätes beschädigt wird, muss sie zum Kundendienst der Firma Carrera geschickt werden, oder durch eine ähnlich qualifizierte Person ersetzt werden, um Gefährdungen zu vermeiden.

Hinweis:
Die Fahrzeuge und die Control Unit dürfen nur im komplett zusammengebauten Zustand wieder in Betrieb genommen werden. Der Zusammenbau darf nur von Erwachsenen vorgenommen werden. Dieses Gerät kann von Kindern ab 8 Jahren und darüber, sowie von Personen mit verringerten physischen, sensorischen oder mentalen Fähigkeiten oder Mangel an Erfahrung und Wissen, benutzt werden, wenn sie beaufsichtigt oder bezüglich des sicheren Gebrauchs des Gerätes unterwiesen wurden und die daraus resultierenden Gefahren verstehen. Kinder dürfen nicht mit dem Gerät spielen. Reinigung und Benutzer-Wartung dürfen nicht von Kindern ohne Beaufsichtigung durchgeführt werden. Dem Kind ist die Anweisung zu geben, nicht wiederaufladbare Batterien wegen der Explosionsgefahr nicht aufzuladen und es nicht zu versuchen.

Konformitätserklärung

Hiermit erklärt Carrera Toys GmbH, dass der Funkanlagentyp "2,4 GHz WIRELESS+" der Richtlinie 2014/53/EU entspricht. Der vollständige Text der EU-Konformitätserklärung ist unter der folgenden Internetadresse verfügbar: carrera-toys.com – Sicherheit und Qualität

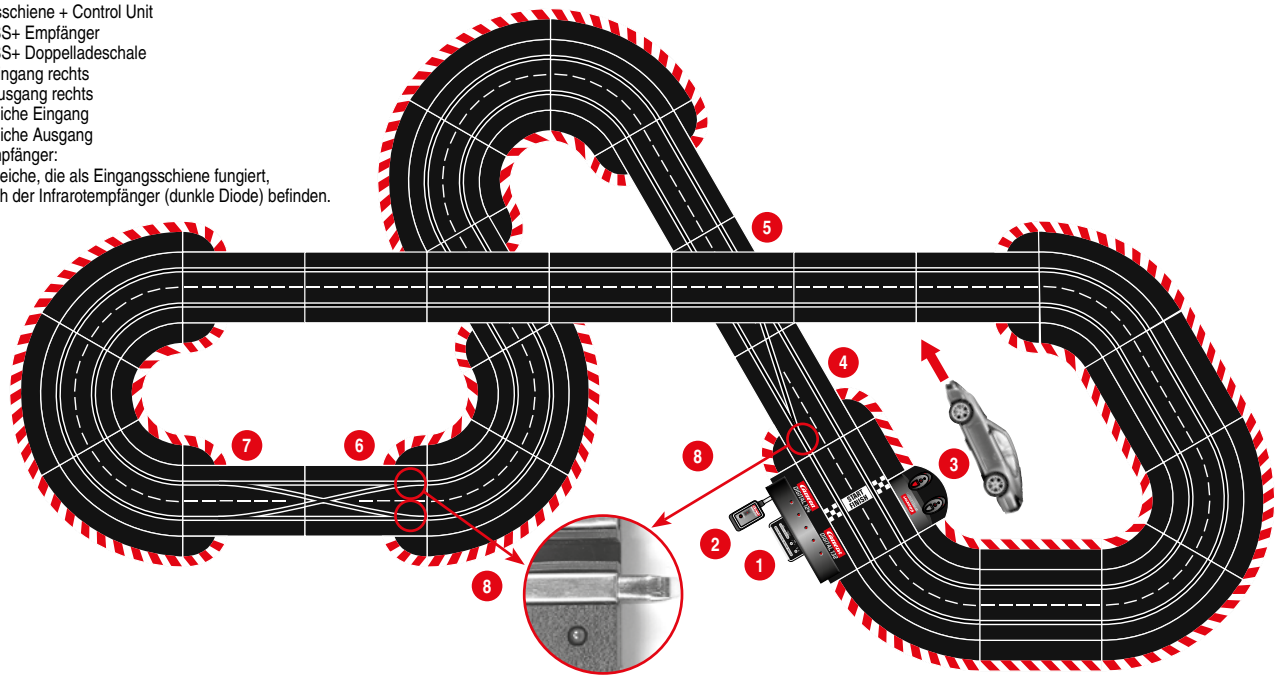
Verpackungsinhalt

1 Porsche 911 RSR #91 "956 Design"
1 Porsche 911 RSR #92 "Pink Pig Design"
11 Standardgeraden
1 Control Unit
1 Carrera DIGITAL 124 Doppelweiche (2 Schienenteile)
1 Carrera DIGITAL 124 Weiche, rechts (2 Schienenteile)
12 Kurven 1/60°
2 WIRELESS+ Handregler
1 WIRELESS+ Empfänger
1 WIRELESS+ Doppelladeschale
2 LiPo-Akku für Handregler
1 Transformator
Außenrandstreifen für Kurven
Innenrandstreifen für Kurven
Randstreifenabschlussstücke
Fahrbahnstützen
Leitplanken
Fahrbahnverriegelungen
Ersatzschleifer
Zubehör
Bedienungsanleitung

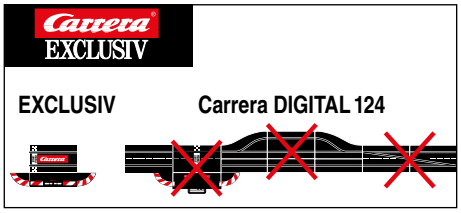
Streckenlänge: 9,3 m
Aufbaumaße: 309 x 255 cm

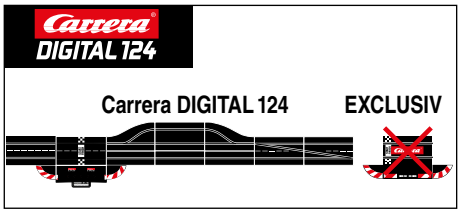
Technischer Hinweis zum Aufbau

1. Anschlussschiene + Control Unit
2. WIRELESS+ Empfänger
3. WIRELESS+ Doppelladeschale
4. Weiche Eingang rechts
5. Weiche Ausgang rechts
6. Doppelweiche Eingang
7. Doppelweiche Ausgang
8. Infrarotempfänger:
Auf der Weiche, die als Eingangsschiene fungiert, MUSS sich der Infrarotempfänger (dunkle Diode) befinden.



Wichtiger Hinweis





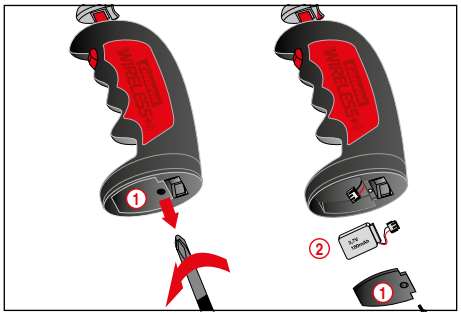
Bitte beachten Sie, dass es sich bei Exclusiv (analoges System) und Carrera DIGITAL 124/132 (digitales System) um zwei separate und komplett eigenständige Systeme handelt. Wir weisen ausdrücklich darauf hin, beide Systeme beim Aufbau der Bahn zu trennen, d.h. es darf sich keine Anschlussschiene von Exclusiv mit der Anschlussschiene inkl. Control Unit von Carrera DIGITAL 124/132 in einer Strecke befinden. Auch dann nicht, wenn nur eine der beiden Anschlussschienen (Exclusiv Anschlussschiene oder Carrera DIGITAL 124/132 Anschlussschiene inkl. Control Unit) an die Stromversorgung angeschlossen ist. Desweiteren dürfen auch alle weiteren Komponenten von Carrera DIGITAL 124/132 (Weichen, Elektronischer Rundenzähler, Pit Stop) nicht in eine Exclusiv Bahn eingebaut werden, d.h. analog bespielt werden. Bei Nichtbeachtung obiger Angaben ist es nicht auszuschließen, dass die Carrera DIGITAL 124/132 Komponenten zerstört werden. In diesem Fall kann kein Garantieanspruch geltend gemacht werden.

Beschreibung

WIRELESS+ ist das neue kabellose Rennbahnvergnügen für Carrera DIGITAL124 und Carrera DIGITAL132. Die 2,4 GHz Funktechnologie mit Frequenzhopping ist störungsfrei und bietet eine Reichweite von bis zu 15 m. Dank leistungsstarker Lithium Polymere Akku ist ein Spielbetrieb bis zu 8 Stunden und ein Standby-Betrieb von sogar 80 Tagen möglich. WIRELESS+ in Verbindung mit DIGITAL 124 bietet kabellose Freiheit für bis zu 4 Fahrer an der Rennbahn.

Vor dem ersten Gebrauch

Vor dem ersten Gebrauch des Handreglers muss der mitgelieferte Akku (2) in den Regler eingesetzt werden. Schrauben Sie dazu das Akkufach (1) auf der Unterseite des Handreglers auf. Verbinden Sie den Stecker des Akkus mit der Anschlussbuchse des Handreglers und setzen Sie den Akku in das Fach ein. Schrauben Sie abschließend den Deckel des Akkufaches wieder zu. Der Akku ist werksseitig vorgeladen; sollte jedoch vor dem ersten Gebrauch vollständig aufgeladen werden.

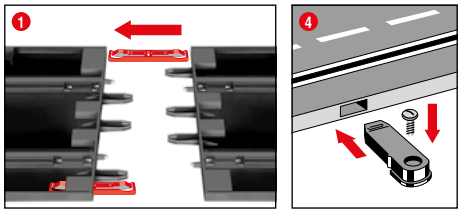


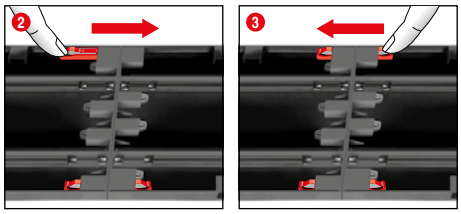
Akku-Pflege

Um eine möglichst lange Haltbarkeit und Leistung des Akkus zu erzielen, sollten folgende Punkte zur Pflege und Lagerung beachtet werden.

- Neue Akkus vor dem ersten Gebrauch vollständig aufladen.
- Bei vollgeladenem Akku beträgt die Dauerspielzeit ca. 8 Stunden. Bei nachlassender Akkuleistung reduziert sich die Reichweite der Handregler. Spätestens zu diesem Zeitpunkt sollte der Akku wieder vollgeladen werden.
- Bei einer längeren Nichtbenutzung entnehmen Sie den Akku aus dem Handregler und lagern diesen bei Raumtemperatur (16° - 18°C) an einem trockenen Ort. Um eine Tiefenentladung zu verhindern, sollte der gelagerte Akku alle 2-3 Monate geladen werden.

Aufbauanleitung



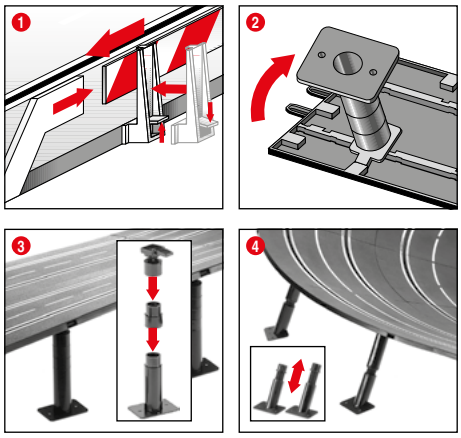


(1) + (2) + (3) Vor dem Aufbau Verbindungsclips wie in Abb. (1) beschrieben in die Schiene stecken. Schienen auf einer ebenen Unterlage zusammenstecken. Verbindungsclips gem. Abb. (2) bis zum hörbaren Einrasten in Pfeilrichtung bewegen. Verbindungsclip kann auch nachträglich eingesteckt werden. Das Lösen der Verbindungsclips ist in beide Richtungen durch einfaches Herunterdrücken der Klemmnase möglich (siehe Abb. (3))

(4) **Befestigung:** Zur Befestigung der Bahnstücke auf einer Platte werden die Bahnstückbefestigungen (Art.Nr. 20085209) verwendet (nicht in der Packung enthalten).

Hinweis: Teppichboden ist keine geeignete Aufbauunterlage wegen statischer Aufladung, Fusselbildung und leichter Entflammbarkeit.

Leitplanken und Stützen

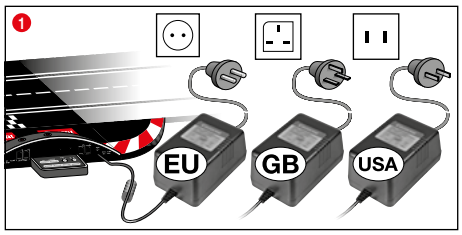


(1) **Leitplanken:** Das Anbringen der Leitplanken-Halterungen erfolgt durch Hochkippen auf die Fahrbahnkante.

(2) + (3) **Abstützen von Hochstrecken:** Die Kugelgelenkköpfe mit den Einsteckzapfen in die dafür vorgesehenen eckigen Aufnahmen auf der Bahnunterseite einschieben. Durch Zwischenstücke können die Stützen erhöht werden. Anschrauben der Stützenfüße ist möglich (Schrauben nicht enthalten).

(4) **Abstützen von Steilkurven:**
Für das Abstützen der Steilkurven sind Schrägstützen in entsprechender Länge vorhanden. Die nicht höhenverstellbaren Stützen für Kurvenein- und -ausgang nutzen. Die Köpfe der Stützen in die dafür vorgesehenen runden Aufnahmen auf der Bahnunterseite stecken.

Elektrischer Anschluss

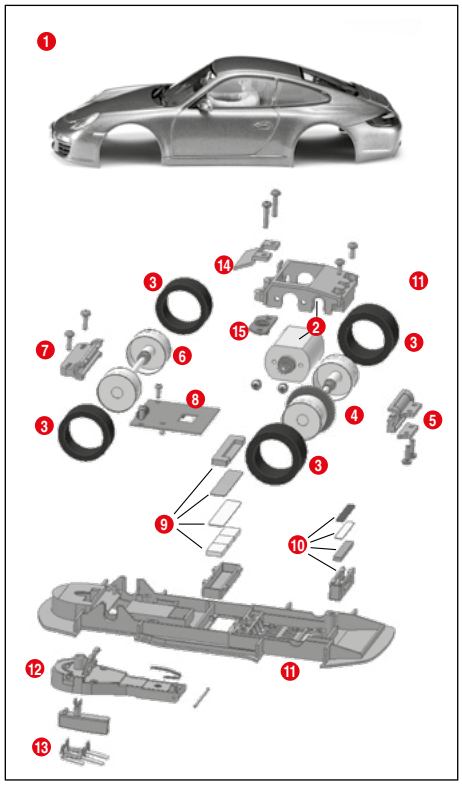


(1) Schließen Sie den Trafostecker an die Control Unit an.

Hinweis: Zur Vermeidung von Kurzschlüssen und Stromschlägen darf das Spielzeug nicht mit fremden elektrischen Geräten, Steckern, Kabeln oder sonstigen spielzeugfremden Gegenständen verbunden werden. Die Carrera DIGITAL 124 Autorennbahn funktioniert nur einwandfrei mit einem original Carrera DIGITAL 124 Transformator.

Die PC Schnittstelle (PC Unit) darf nur in Verbindung mit der original Carrera PC Unit betrieben werden.

Fahrzeugbauteile

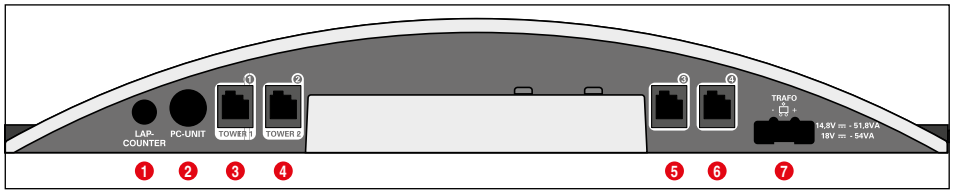


1. Body (inkl. Anbauteilen)
2. Motorblock
3. Reifen
4. Hinterachse
5. Hinterachsaufnahme inkl. Distanzplättchen
6. Vorderachse
7. Vorderachshalter
8. Platine
9. Mittelmagneteinheit
10. Heckmagneteinheit
11. Chassis
12. Schwingarm inkl. Feder
13. Leitkiel mit Doppelschleifer
14. Mittelmagnetniederhalter
15. Befestigungsplatte

Hinweis: Fahrzeugaufbau ist modelabhängig.

Die Kennzeichnung der einzelnen Teile kann nicht als Bestellnummer verwendet werden.

Anschlüsse Control Unit



Anschlüsse (von links nach rechts):
1. Anschluss für Rundenzähler 20030342
2. Anschluss für Carrera AppConnect 20030369, PC-Unit oder Lap Counter 20030355
3. Anschlussbuchse 1 für Handregler, Handreglererweiterungsbox oder WIRELESS+-Empfänger
4. Anschlussbuchse 2 für WIRELESS-Tower 20010108
5. Anschlussbuchse 3 für Handregler
6. Anschlussbuchse 4 für Handregler
7. Anschluss für DIGITAL 124 / DIGITAL 132 Netzteil

Allgemeine Hinweise zu den Anschlussbuchsen 1-4:
Sofern ein WIRELESS+ Empfänger verwendet wird, ist dieser mit der Anschlussbuchse 1 zu verbinden. Wahlweise kann ein WIRELESS Tower 20010108 mit Anschlussbuchse 2 verbunden werden. Wird nur der WIRELESS+ Empfänger verwendet, ist die Anschlussbuchse 2 nicht zu belegen.

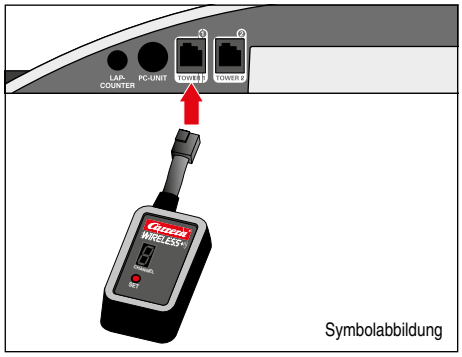
An den Anschlussbuchsen 3 und 4 können dann zusätzlich kabelgebundene Handregler verwendet werden. Bitte beachten Sie, dass diese dann die Adressen 5 und 6 nutzen.

Bei Verwendung der Handreglererweiterungsbox 20030348 ist diese mit der Anschlussbuchse 1 zu verbinden. Die Zuordnung der Fahrzeugadressen erfolgt dann wie nachfolgend angegeben:
- Handreglererweiterungsbox = Adressen 1, 3 und 4
- Anschlussbuchse 2 = Adresse 2
- Anschlussbuchse 3 = Adresse 5
- Anschlussbuchse 4 = Adresse 6

Hinweis:
Eine Kombination von WIRELESS und Handreglererweiterungsbox ist nicht möglich!
Bitte beachten Sie, dass bei DIGITAL 124 die Anzahl der Fahrzeuge auf maximal 4 begrenzt ist!

Anschluss des Receivers

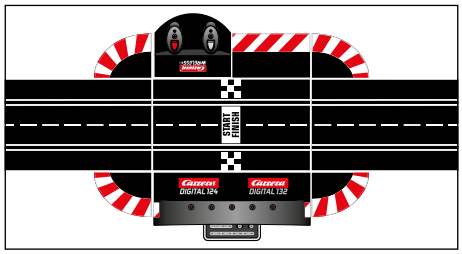
Schließen Sie den Receiver gemäß Symbolabbildung an einer der beiden Buchsen der Control Unit an, die mit Tower 1 und Tower 2 gekennzeichnet sind. Für den Betrieb von 4 WIRELESS+ Handreglern wird nur ein 2,4 GHz Receiver benötigt.

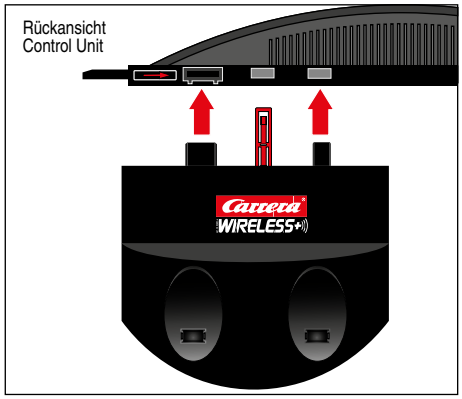


Symbolabbildung

Anschluss der Ladestation

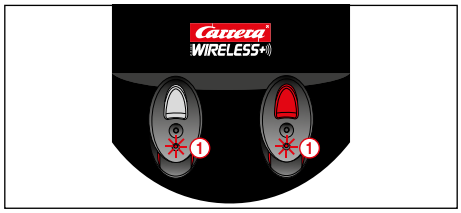
Die Ladestation wird an der Rückseite der Control Unit angeschlossen. Um die Ladestation an einer anderen Stelle der Bahn zu platzieren wird die Adapter Unit 20030360 benötigt.



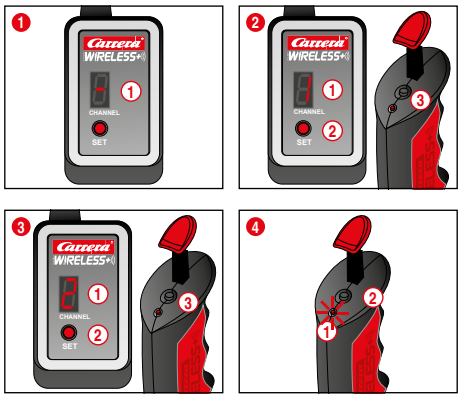


Laden der Handregler

Vor dem ersten Betrieb sollten die WIRELESS+ Handregler vollständig aufgeladen werden. Stellen Sie hierfür die Handregler in die Ladeschale und schalten Sie die Bahn ein. Während des Ladevorgangs blinken die LED's (1) der Handregler. Nach Abschluss des Ladevorgangs leuchten die LED's (1) permanent. Durch die Verwendung eines Lithium-Polymer-Akkus ist ein Nachladen des Handreglers jederzeit möglich.



Binding-Prozess



Damit die Handregler zur Steuerung der Fahrzeuge genutzt werden können, müssen Sie einmalig an den Receiver „gebunden" werden. Schalten Sie dazu die Bahn ein.

1
Der Receiver signalisiert Betriebsbereitschaft durch umlaufendes Leuchten der Segmentanzeige (1).

2
Drücken Sie den SET-Knopf (2) einmal, bis die Zahl 1 in der Segmentanzeige (1) erscheint. Die angezeigte Zahl ist die spätere Adresse des Fahrzeuges. Durch weiteres Drücken des Knopfes kann zur nächsten Adresse geschaltet werden.

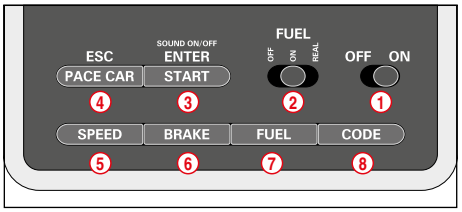
Drücken Sie nun einmal den Binding-Knopf (3) auf der Oberseite des Handreglers. Der Handregler signalisiert den erfolgreichen Binding-Prozess durch Blinken der LED während der Receiver dies durch umlaufendes Leuchten der Segmente anzeigt. Der Binding-Prozess ist damit abgeschlossen und der Handregler kann verwendet werden.

3
Zum Binden des zweiten Handreglers gehen Sie auf die gleiche Weise vor. Drücken Sie zweimal den SET-Knopf (2) am Empfänger, bis die Zahl 2 erscheint (1). Drücken Sie anschließend den Binding-Knopf (3) des zweiten Handreglers.

4
Um sich die eingestellte Adresse des Handreglers anzeigen zu lassen, drücken Sie einmal den Binding-Knopf (2) auf der Oberseite des Handreglers. Die LED (1) blinkt entsprechend der eingestellten Adresse.

Bei Nichtbetätigung des Handreglers, schaltet sich dieser nach ca. 20 Sek. selbstständig in den Stromsparmodus. Durch Drücken des Stössels bzw. der Weichentaste kann der Handregler wieder aktiviert werden.

Bedienelemente Control Unit



1. Ein-/Ausschalter
2. Schalter für Tankfunktion
3. Start-Taste für Rennstart / Bestätigungstaste für Programmierung
4. Taste für Pace Car / Abbruch der Programmierung
5. Taste zur Einstellung der Grundgeschwindigkeit
6. Taste zur Einstellung des Bremsverhaltens
7. Taste zur Einstellung des Tankinhalts
8. Programmiertaste für Fahrzeuge

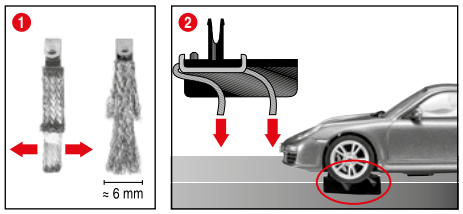
Allgemeine Hinweise zur Bedienung
Einige Tasten sind mehrfach belegt. Das Einstellen einiger Funktionen erfolgt über Tastenkombinationen. Sämtliche Programmiervorgänge können über die Taste (4) „ESC/PACE CAR" abgebrochen werden. Weitere Details finden Sie im weiteren Verlauf.

Codierung/Programmierung der Fahrzeuge auf die entsprechenden Handregler



Stellen Sie das zu codierende Fahrzeug auf die Bahn und schalten Sie die Control Unit ein.
Drücken Sie einmal die Taste „Code" (8), Abb. 1; die erste LED beginnt zu leuchten, Abb. 2. Drücken Sie anschließend einmal die Weichentaste an dem entsprechenden Handregler, Abb. 3. Bei Fahrzeugen mit Beleuchtung beginnen die Lichter zu blinken und an der Control Unit leuchten die LEDs 2-4 nacheinander auf. Nach erfolgter Codierung leuchtet die mittlere LED permanent (Abb. 4) und das Fahrzeug wurde dem Handregler zugewiesen.
Hinweis: Bei dieser Art der Codierung darf sich immer **nur das zu codierende** Fahrzeug auf der Bahn befinden.

Startvorbereitung

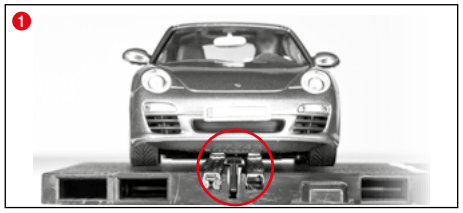


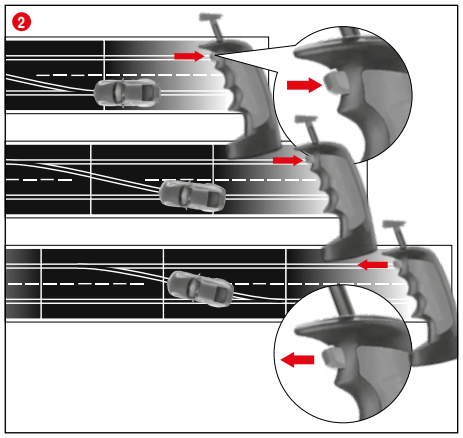
Dieses Carrera DIGITAL 124 Fahrzeug ist optimal auf das Carrera Schienensystem 1:24 abgestimmt.

1 + 2 Optimale Schleiferstellung:
Für gutes und kontinuierliches Fahren, das Ende der Schleifer leicht auffächern (Abb. 1) und entsprechend Abb. 2 zur Schiene hin biegen. Nur das Schleiferende sollte Kontakt zur Schiene haben und kann bei Abnutzung ggf. etwas abgeschnitten werden. Die Schienen und Schleifer sollten von Zeit zu Zeit von Staub und Abrieb befreit werden.

Im Spielbetrieb können sich Fahrzeugkleinteile, wie Spoiler oder Spiegel, welche aufgrund der Originaltreue so nachgebildet werden müssen, eventuell lösen oder brechen. Um dies zu vermeiden, haben Sie die Möglichkeit diese durch Entfernen vor dem Spielbetrieb zu schützen.

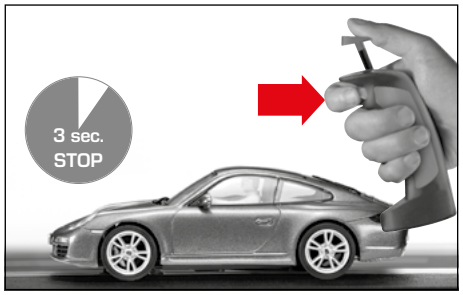
Weichenfunktion





1 Achten Sie darauf, dass sich der Leitkiel des Fahrzeuges in der Spurrille befindet und die Doppelschleifer Kontakt zur Stromführungsschiene haben. Stellen Sie die Fahrzeuge auf die Anschlussschiene.
2 Beim Spurwechsel muss der Knopf am Handregler solange gedrückt bleiben bis das Fahrzeug über die Weiche gefahren ist.

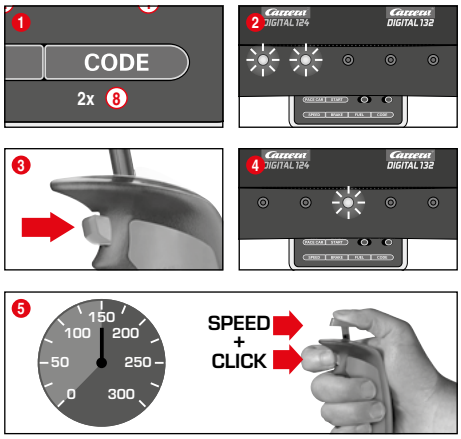
Lichtfunktion an/aus



Auf Handregler programmiertes Fahrzeug muss sich mindestens 3 Sek. im Stillstand auf der Rennbahn befinden, bevor durch Drücken der Weichentaste das Licht ein- bzw. ausgeschaltet werden kann.

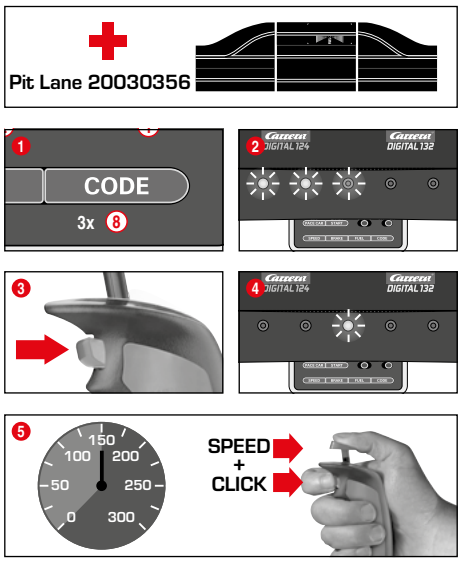
Hinweis:
Gilt nur für Modelle mit Fahrzeugbeleuchtung.

Codierung/Programmierung Autonomous Car



Stellen Sie das zu codierende Fahrzeug bei eingeschalteter Control Unit auf die Bahn und drücken Sie 2 mal die Taste „Code“ (8), Abb. 1. Die ersten beiden LEDs an der Control Unit leuchten, Abb. 2. Drücken Sie nun den Weichentaster des Handreglers, Abb. 3; die LEDs 3-5 gehen nun nacheinander an. Warten Sie bis die mittlere LED wieder leuchtet, Abb. 4. Betätigen Sie den Handreglerstößel und bringen Sie das Fahrzeug auf die gewünschte Geschwindigkeit. Drücken Sie bei Erreichen der Geschwindigkeit erneut den Weichentaster, Abb. 5.
Die Codierung des Autonomous Car ist damit abgeschlossen.
Hinweis: Bei dieser Art der Codierung darf sich immer **nur das zu codierende** Fahrzeug auf der Bahn befinden. Die Programmierung des Autonomous Car bleibt so lange erhalten bis das Fahrzeug neu codiert wird. Das Autonomous Car wird in Verbindung mit dem Position Tower immer mit Adresse 7 angezeigt.

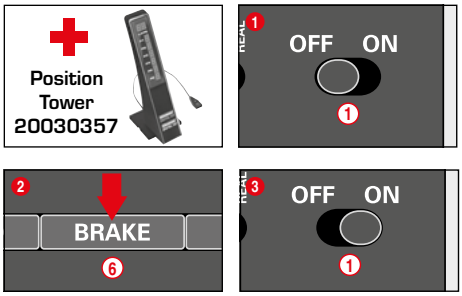
Codierung/Programmierung Pace Car



(nur in Verbindung mit Pit Stop Lane #20030356)
Stellen Sie das zu codierende Fahrzeug bei eingeschalteter Control Unit auf die Bahn und drücken Sie 3 mal die Taste „Code“ (8), Abb. 1. Die ersten drei LEDs an der Control Unit leuchten, Abb. 2. Drücken Sie nun den Weichentaster des Handreglers, Abb. 3; die LEDs 2-5 gehen nun nacheinander an. Warten Sie bis die mittlere LED wieder leuchtet, Abb. 4. Betätigen Sie den Handreglerstößel und bringen Sie das Fahrzeug auf die gewünschte Geschwindigkeit. Drücken Sie bei Erreichen der Geschwindigkeit erneut den Weichentaster, Abb. 5. Die Codierung des Pace Car ist damit abgeschlossen und das Fahrzeug fährt in die Pit Stop Lane.
Hinweis: Bei dieser Art der Codierung darf sich immer **nur das zu codierende** Fahrzeug auf der Bahn befinden. Die Programmierung des Pace Car bleibt so lange erhalten bis das Fahrzeug neu codiert wird. Das Pace Car wird in Verbindung mit dem Position Tower immer mit Adresse 8 angezeigt.

Erweiterte Pace Car Funktion
Nach erfolgter Codierung des Pace Car fährt dieses innerhalb der ersten Runden automatisch in die Pit Lane. Um das Pace Car zu starten drücken Sie einmal die Taste „Pace Car“ (4). Die LEDs 2 und 3 an der Control Unit leuchten und das Pace Car verlässt die Pit Lane. Das Pace Car fährt nun so lange bis erneut die „Pace Car“-Taste gedrückt wird. Dabei erlischt die LED 2 und das Fahrzeug fährt innerhalb der aktuellen Runde automatisch in die Pit Lane.

Anzeige der Position für Autonomous und Pace Car

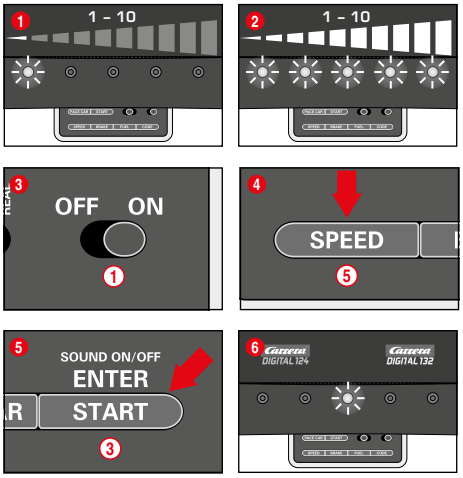


(nur in Verbindung mit Position Tower #20030357)
Die Position des Autonomous Car (Adresse 7) und Pace Car (Adresse 8) können am Position Tower angezeigt werden. Diese Funktion kann an der Control Unit eingeschaltet werden. Halten Sie bei ausgeschalteter Control Unit die „BRAKE“ Taste (6) gedrückt, Abb. 2, schalten Sie die Bahn ein und lassen Sie die „BRAKE“ Taste wieder los. Durch erneutes Drücken der Taste kann die Funktion umgeschaltet werden:

1 LED leuchtet = Keine Anzeige
2 LEDs leuchten = Anzeige auf dem Position Tower.

Stellen Sie die gewünschte Funktion ein und bestätigen Sie die Auswahl mit der „START/ENTER“ Taste.

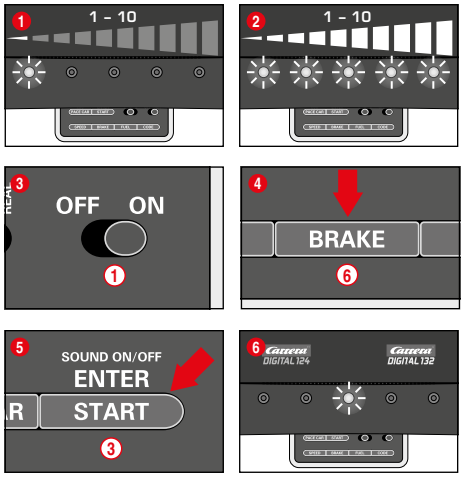
Einstellung der Grundgeschwindigkeit der Fahrzeuge



Die Einstellung der Grundgeschwindigkeit kann individuell für ein und/oder mehrere Fahrzeuge erfolgen. Die einzustellenden Fahrzeuge müssen sich dabei auf der Bahn befinden. Die Einstellung kann in 10 Stufen erfolgen wobei die 5 LEDs durch Blinken bzw. stetiges Leuchten die unterschiedlichen Stufen signalisieren.
1 1 LED leuchtet = niedrige Geschwindigkeit
2 5 LEDs leuchten = hohe Geschwindigkeit

Stellen Sie die einzustellenden Fahrzeuge bei eingeschalteter Control Unit auf die Bahn und drücken Sie einmal die Taste „SPEED“ (5). Es leuchtet nun eine gewisse Anzahl an LEDs. Diese zeigen die zuletzt verwendete Geschwindigkeitsstufe. Drücken Sie die Taste „SPEED“ (5) so oft bis die gewünschte Grundgeschwindigkeit gewählt ist. Bestätigen Sie die Auswahl mit der Taste „ENTER/START“ (3).
Ein kurzes Lauflicht und das Leuchten der mittleren LED bestätigen, dass die Einstellung abgeschlossen ist, Abb. 6.

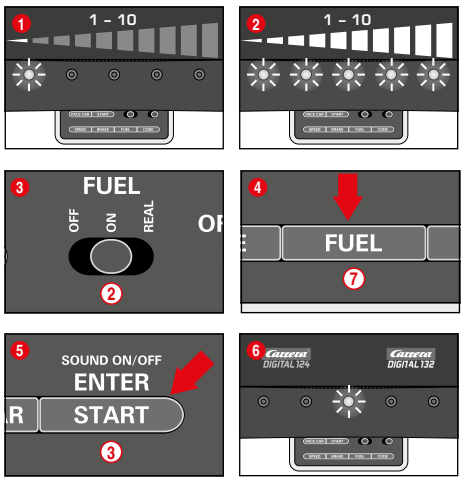
Einstellung des Bremsverhaltens der Fahrzeuge



(nur für handreglerbediente Fahrzeuge)
Die Einstellung des Bremsverhaltens kann individuell für ein und/oder mehrere Fahrzeuge erfolgen. Die einzustellenden Fahrzeuge müssen sich dabei auf der Bahn befinden. Die Einstellung kann in 10 Stufen erfolgen wobei die 5 LEDs durch Blinken bzw. stetiges Leuchten die unterschiedlichen Stufen signalisieren.
1 1 LED leuchtet = schwache Bremswirkung
2 5 LEDs leuchten = starke Bremswirkung

Stellen Sie die einzustellenden Fahrzeuge bei eingeschalteter Control Unit auf die Bahn und drücken Sie einmal die Taste „BRAKE“ (6). Es leuchtet nun eine gewisse Anzahl an LEDs. Diese zeigen die zuletzt verwendete Bremsstufe. Drücken Sie die Taste „BRAKE“ (6) so oft bis das gewünschte Bremsverhalten gewählt ist. Bestätigen Sie die Auswahl mit der Taste „ENTER/START“ (3).
Ein kurzes Lauflicht und das Leuchten der mittleren LED bestätigen dass die Einstellung abgeschlossen ist, Abb. 6.

Einstellung des Tankinhalts



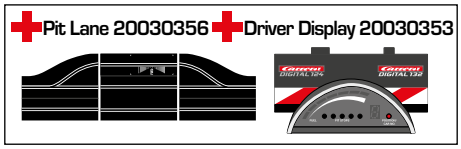
(nur für handreglerbediente Fahrzeuge)
Die Einstellung des Tankinhalts in Verbindung mit der Pit Lane (20030356) erfolgt für alle Fahrzeuge gleichzeitig. Die Einstellung kann in 10 Stufen erfolgen wobei die 5 LEDs durch Blinken bzw. stetiges Leuchten die unterschiedlichen Stufen signalisieren.
1 1 LED leuchtet = geringer Tankinhalt
2 5 LEDs leuchten = voller Tankinhalt.

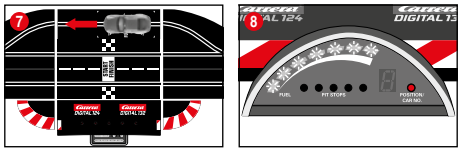
Stellen Sie die einzustellenden Fahrzeuge bei eingeschalteter Control Unit auf die Bahn und schalten Sie die Tankfunktion über den Schiebeschalter (2) ein Abb. 3 . Drücken Sie einmal die Taste „FUEL“ (7). Es leuchtet nun eine gewisse Anzahl an LEDs. Diese zeigen den zuletzt verwendeten Tankinhalt. Drücken Sie die Taste „FUEL“ (7) so oft bis der gewünschte Tankinhalt gewählt ist. Bestätigen Sie die Auswahl mit der Taste „ENTER/START“ (3). Ein kurzes Lauflicht und das Leuchten der mittleren LED bestätigen dass die Einstellung abgeschlossen ist Abb. 6.

Erweiterte Tankfunktion
Über den Schiebeschalter (2) können 3 Modi gewählt werden, Abb. 3:
- OFF = Fahrzeuge verbrauchen kein „Benzin“
- ON = Fahrzeuge verbrauchen „Benzin“
- REAL = maximal Geschwindigkeit abhängig vom Tankinhalt / Fahrzeuge verbrauchen „Benzin“ (nur in Verbindung mit Pit Lane 20030356 bzw. Pit Stop Lane 20030346 und Pit Stop Adapter Unit 20030361)

Im „REAL-Mode“ ist das Fahrzeug mit vollem Tank „schwerer“, fährt langsamer und hat eine geringere Bremswirkung; Fahrzeug mit leerem Tank ist „leichter“, fährt schneller und hat eine höhere Bremswirkung. Eine Anzeige des aktuellen Tankinhalts und „Benzinverbrauchs“ kann nur in Verbindung mit dem Driver Display 20030353 und Pit Stop 20030356 erfolgen.

Auftanken der Fahrzeuge mit Pit Lane 20030356 und Driver Display 20030353

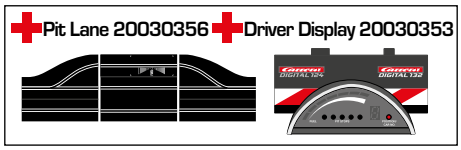


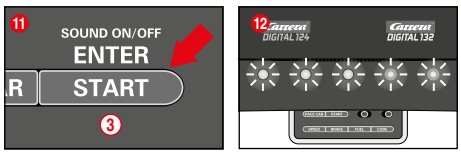


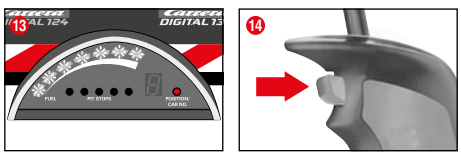


Der aktuelle Tankinhalt des Fahrzeuges kann über die Balkenanzeige mit 5 grünen und 2 roten LEDs des Driver Displays abgelesen werden. Zum Auftanken mit dem Fahrzeug in die Pit Lane über den Tanksensor fahren Abb. 7. Die Balkenanzeige beginnt nun zu blinken, Abb. 8, und das Fahrzeug kann über das Festhalten der Weichentaste aufgetankt werden Abb. 9. Die Anzahl der Tankvorgänge wird durch Blinken bzw. Leuchten der gelben LEDs angezeigt, Abb. 10 (siehe auch Driver Display).
Hinweis: Fahrzeuge mit leerem Tank werden nicht bei der Rundenzählung in Verbindung mit dem Position Tower 20030357 berücksichtigt.

Einstellen des Tankinhalts bei Rennstart

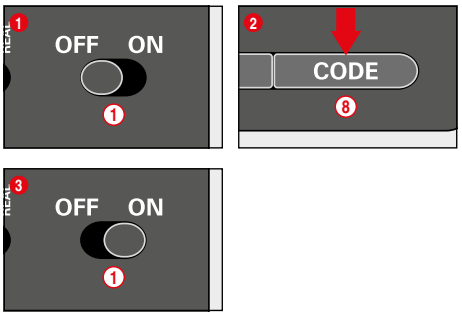






(nur in Verbindung mit Pit Lane 20030356 und Driver Display 20030353)
Unabhängig von der Grundeinstellung des Tankinhalts kann individuell für ein und/oder mehrere Fahrzeuge der Tankinhalt bei Start eines Rennens für die Runden bis zum ersten Tankstop eingestellt werden. Drücken Sie einmal die „START/ENTER“ Taste (3); die 5 LEDs an der Control Unit leuchten permanent, Abb. 12, und die Balkenanzeige des/der Driver Displays blinken, Abb. 13. Durch Klicken des Weichentasters an dem entsprechenden Handregler kann der Tankfüllstand verändert werden, Abb. 14.

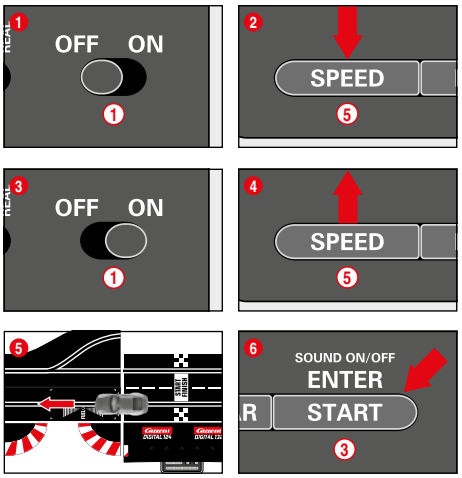
Tastensperre für Einstellungen



Um die Tasten für die Einstellungen von Speed, Brake und Fuel zu sperren gehen Sie wie folgt vor:
Halten Sie die Code-Taste (8) bei ausgeschalteter Control Unit gedrückt, schalten Sie dann die Control Unit ein und lassen die Code-Taste wieder los. Um die Sperre wieder aufzuheben führen Sie den Vorgang nochmals durch.

Erweiterte Pit Lane Funktion



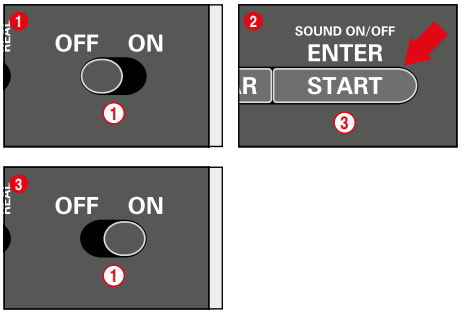


(nur in Verbindung mit Pit Lane 20030356)
Es besteht die Möglichkeit die Rundenzählfunktion in der Pit Lane 20030356 bzw. Pit Stop Lane 20030346 mit Pit Stop Adapter Unit 20030361 zu-/abzuschalten. Hierzu bei ausgeschalteter Control Unit „SPEED“ Taste (5) gedrückt halten, Control Unit einschalten und „SPEED“ Taste (5) loslassen. Durch erneutes Drücken der Taste leuchten je nach Einstellung 1 oder 2 LEDs.

- LED 1 = Rundenzählfunktion aus
- LED 1 + 2 = Rundenzählfunktion ein

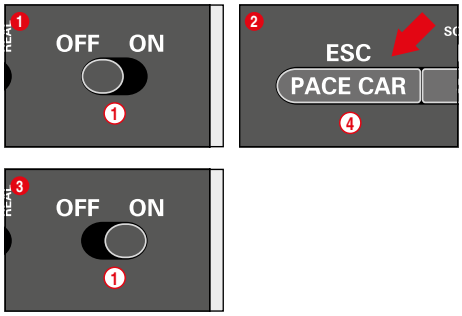
Wählen Sie die gewünschte Einstellung und schieben oder fahren Sie mit einem Fahrzeug über den Pit Lane Sensor Abb. 5. Die Einstellungen werden beim Überfahren übernommen. Um die Einstellungen wieder zu verlassen drücken Sie die „START/ENTER“ Taste (3).

Sound ON/OFF



Der Bestätigungston beim Überfahren der Sensoren und der Tastenbedienung kann abgeschaltet werden. Halten Sie hierfür die „START/ENTER“ Taste (3) bei ausgeschalteter Control Unit gedrückt, schalten Sie die Bahn ein und lassen die „START/ENTER“ Taste (3) wieder los. Der Quittierungston beim Einschalten der Control Unit kann jedoch nicht ausgeschaltet werden.

Reset Funktion



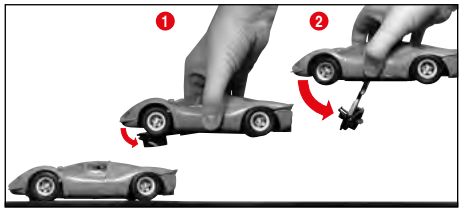
Zur Wiederherstellung der Werkseinstellungen verfügt die Control Unit über eine Reset Funktion.
Halten Sie hierzu die Taste „ESC/PACE CAR“ (4) bei ausgeschalteter Control Unit gedrückt; schalten Sie die Bahn ein und lassen Sie die Taste wieder los. Alle bisherigen Einstellungen für Geschwindigkeit, Bremsverhalten, Tankinhalt, Sound und Rundenzählung werden auf Werkseinstellung zurück gesetzt. Einstellungen der Fahrzeuge bleiben hiervon unberührt sofern sich diese nicht auf der Bahn befinden.

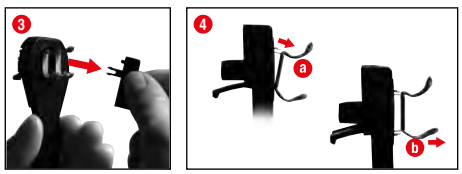
Werkseinstellungen:
- Geschwindigkeit = 10
- Bremsverhalten = 10
- Tankinhalt = 7
- Sound = On
- Anzeige der Position für Autonomous und Pace Car = OFF

Strom-Spar Funktion

Die Control Unit schaltet nach 20 Minuten des Nichtgebrauchs in den Strom-Spar-Modus und schaltet alle Anzeigen wie Position Tower, Driver Displays und Startlight ab. Zum Reaktivieren die Control Unit für ca. 2-3 Sekunden ausschalten und erneut einschalten. Alle Einstellungen bleiben erhalten.

Austausch Doppelschleifer und Leitkiel





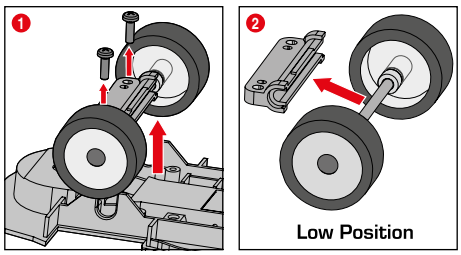
Wird das Fahrzeug angehoben, klappt der Schwingarm leicht auf (Abb. 1).

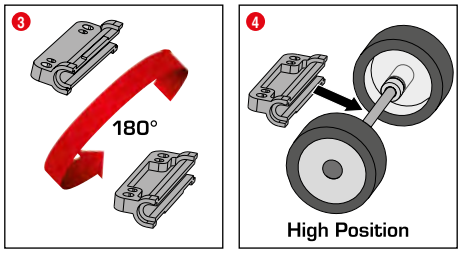
Zum Wechseln des Leitkieles bzw. Doppelschleifers kann der Schwingarm gemäß Abb. 2 weiter aufgeklappt werden.

3 Um Leitkiel und Doppelschleifer zu wechseln, sollte zuerst der Leitkiel herausgenommen werden.

4 Anschliessend können beide Doppelschleifer entfernt und gewechselt werden. Dabei muss darauf geachtet werden, dass zuerst der obere Schleifer 4 a nur teilweise herausgezogen wird und dann mit Schleifer 4 b der Doppelschleifer komplett herausgezogen werden kann. Bitte beim Einsetzen ebenso vorgehen.

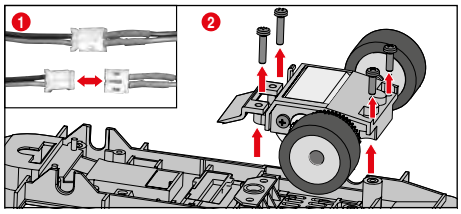
Höhenverstellung Fahrzeugchassis

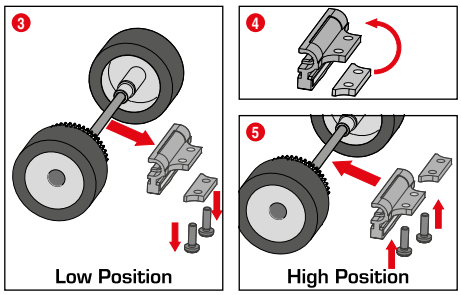




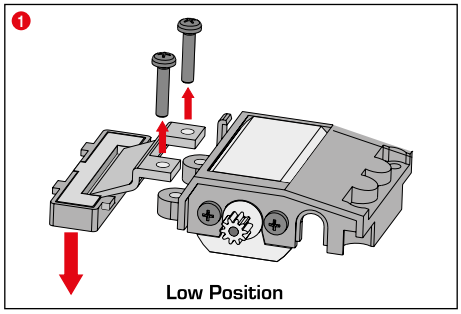
Bevor Sie mit dem Verstellen des Chassis und der Magneteinheiten beginnen können, muss die Karosserie vom Fahrzeug entfernt werden. Lösen Sie dazu die Befestigungsschrauben an der Unterseite des Fahrzeugs und nehmen Sie die Karosserie ab.

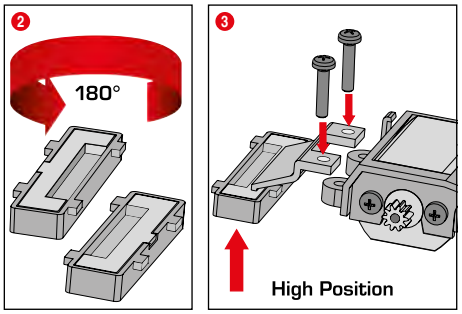
Höhenverstellung der Vorderachse
1 Lösen Sie die zwei Schrauben des Vorderachshalters und nehmen Sie die komplette Vorderachse inklusive Halterung aus dem Chassis. 2 Ziehen Sie die Halterung von der Achse, drehen Sie diese um 180 Grad 3 und stecken Sie abschließend die Achse wieder in die Halterung 4. Die Vorderachse samt Halterung kann nun wieder in das Chassis montiert werden.





Höhenverstellung der Hinterachse
Um die Arbeiten zu erleichtern, trennen Sie vorsichtig die Steckverbindung zwischen Motor und Platine 1. Entfernen Sie die beiden vorderen Schrauben der Motorblockeinheit und nehmen Sie den Magnetniederhalter aus dem Chassis. Lösen Sie nun die beiden hinteren Schrauben und nehmen Sie den kompletten Motorblock heraus 2.
Drehen Sie den Motorblock um und entfernen Sie die zwei Schrauben des Hinterachshalters. Entnehmen Sie das Distanzplättchen und die komplette Hinterachse inklusive Halterung 3. Zur Höhenverstellung legen Sie nun erst das Distanzplättchen in den Motorblock 4 und schrauben Sie die komplette Hinterachse wieder fest 5.

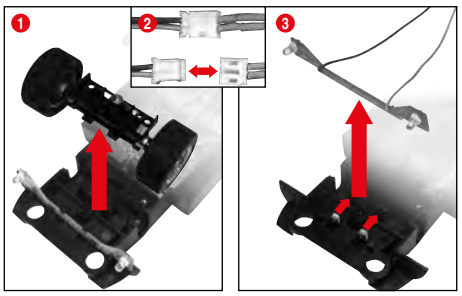


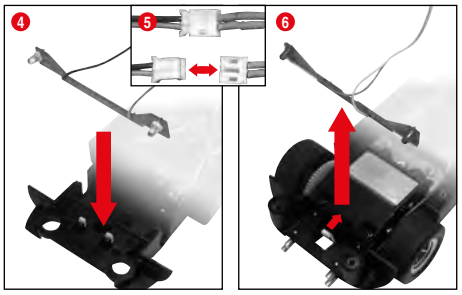


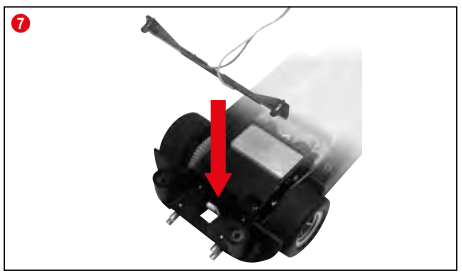
Verstellung der mittleren Magneteinheit
Optional kann auch die mittlere Magneteinheit verstellt werden. Entnehmen Sie dazu die komplette Magneteinheit aus dem Chassis 1, drehen Sie diese horizontal um 180 Grad 2 und setzen sie wieder in das Chassis ein. Montieren Sie abschließend den Magnetniederhalter 3 und stellen Sie alle Steckverbindungen wieder her.

Hinweis: Höhenverstellung Fahrzeugchassis – modellabhängig

Wechsel Lichtplatine



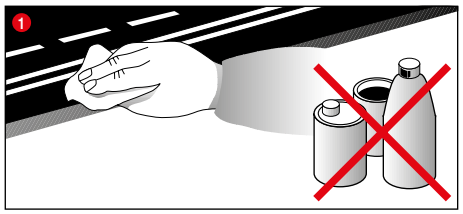




ACHTUNG! Je nach Modell können die Lichtplatinen festgeschraubt sein.

Frontlicht: Zum Wechseln der Lichtplatinen das Fahrzeugoberteil vom Chassis abschrauben. Vorderachse gemäß Abb. 1 herausschrauben und die Kabel zwischen Frontlicht und Fahrzeugplatine lösen (Abb. 2). Schnapphaken (Abb. 3) leicht nach hinten biegen und Lichtplatine nach oben herausziehen. Lichtplatine einlegen (Abb. 4), bis der Schnapphaken einrastet. Die Vorderachse wieder einschrauben und die Kabel entsprechend ihrer Farbe zusammenstecken.
Rücklicht: Kabel zwischen Rücklicht und Fahrzeugplatine gemäß Abb. 5 lösen. Schnapphaken (Abb. 6) leicht nach unten biegen und Lichtplatine nach oben herausziehen. Lichtplatine einlegen, bis Schnapphaken einrastet (Abb. 7) und die Kabel entsprechend ihrer Farbe zusammenstecken.

Wartung und Pflege





Um eine einwandfreie Funktion der Autorennbahn zu gewährleisten, sollten alle Teile der Rennbahn regelmäßig gereinigt werden. Vor der Reinigung den Netzstecker ziehen.

1 Rennstrecke: Fahrbahnoberfläche und Spurrillen mit einem trockenen Lappen sauberhalten. Keine Lösungsmittel oder Chemikalien zur Reinigung verwenden. Bei Nichtgebrauch die Bahn staubgeschützt und trocken aufbewahren, am besten im Originalkarton.

2 Fahrzeugcheck: Lagerstellen der Achse und Räder, Motorritzel, Getriebezahnräder und Lager reinigen und mit harz- und säurefreiem Fett schmieren. Verwenden Sie als Hilfsmittel z.B. einen Zahnstocher. Überprüfen Sie regelmäßig den Zustand der Schleifer und Reifen.

Fehlerbeseitigung Fahrtechnik

Fehlerbeseitigung:
Bei Störungen überprüfen Sie bitte folgendes:
• Sind die Stromanschlüsse korrekt?
• Sind Transformator und Handregler korrekt angeschlossen?
• Sind die Bahnverbindungen einwandfrei?
• Sind die Rennbahn und Spurrillen sauber und frei von Fremdkörpern?
• Sind die Schleifer in Ordnung und haben Kontakt zur Stromführungsschiene?
• Sind die Fahrzeuge korrekt auf den entsprechenden Handregler codiert?
• Bei elektrischem Kurzschluss wird die Stromzufuhr der Bahn automatisch für ca. 5 Sekunden abgeschaltet und durch akustische und optische Signale angezeigt.
• Stehen die Fahrzeuge in Fahrtrichtung auf der Bahn? Bei Nichtfunktion Fahrtrichtungsschalter auf der Fahrzeugunterseite umschalten.
• Ist die Adapter Unit in Fahrtrichtung korrekt eingebaut?
• Ist der Akku des Handreglers richtig angeschlossen?
• Ist der Akku aufgeladen?
• Blinkt die LED des Handreglers beim Laden?
• Ist der Handregler an den Receiver gebunden?
• Liegt eine doppelte Adressbelegung der Handregler vor?

Hinweis:
Im Spielbetrieb können sich Fahrzeugkleinteile, wie Spoiler oder Spiegel, welche aufgrund der Originaltreue so nachgebildet werden müssen, eventuell lösen oder brechen. Um dies zu vermeiden, haben Sie die Möglichkeit diese durch Entfernen vor dem Spielbetrieb zu schützen.

Fahrtechnik:
• Auf den Geraden kann schnell gefahren, vor der Kurve sollte abgebremst, am Kurvenausgang kann wieder beschleunigt werden.
• Fahrzeuge nicht bei laufendem Motor festhalten oder blockieren, dadurch kann es zu Überhitzung und Motorschäden kommen.

Hinweis: Beim Einsatz auf Schienensystemen, die nicht von Carrera hergestellt sind, muss der bestehende Leitkiel durch den Spezialleitkiel (#20085309) ersetzt werden. Leichte Fahrgeräusche beim Einsatz der Carrera Überfahrt (#20020587) oder Steilkurve 1/30° (#20020574) sind durch die maßstäbliche Originalität bedingt und für den einwandfreien Spielbetrieb unerheblich.

Technische Daten

Ausgangsspannung · Spielzeugtransformator

18 V ⎓ 54 W

Lithium-Polymer-Akku: 3,7 V ⎓ 180 mAh · 0,7 Wh

Maximale Ladezeit: 2 Stunden

Frequenz: 2,4 GHz
Frequenzband: 2400-2483,5 MHz
Sendeleistung: maximal 10 mW

Name oder Handelsmarke des Herstellers, Handelsregisternummer und Anschrift	Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z
Modellkennung	STAD-HKYF-002B STAD-HKYF-003B STAD-HKYF-004B
Eingangsspannung	100-240 V~
Eingangswechselstromfrequenz	50/60 Hz
Ausgangsspannung	DC 18 V
Ausgangsstrom	3.0 A
Ausgangsleistung	54.0 W
Durchschnittliche Effizienz im Betrieb	88.8 %
Effizienz bei geringer Last (10 %)	83.06 %
Leistungsaufnahme bei Nulllast	0.15 W

Strommodi
1.) Spielbetrieb = Fahrzeuge werden über Handregler betätigt
2.) Ruhebetrieb = Handregler werden nicht betätigt, kein Spiel
3.) Stand-by Betrieb = nach ca. 20 Minuten Ruhebetrieb schaltet die Anschlußschiene in den Stand-by Modus.
Die LED leuchtet nicht mehr.
STROMVERBRAUCH < 0,21 W
Zum Reaktivieren die Control Unit für ca. 2-3 Sekunden ausschalten und erneut einschalten. Die Bahn befindet sich dann wieder im Ruhebetrieb.
4.) Aus-Zustand = Netzgerät vom Stromnetz getrennt

CE 0-3

Dieses Produkt ist mit dem Symbol für die selektive Entsorgung von elektrischer Ausrüstung versehen (WEEE). Das heißt, dass dieses Produkt der EU Direktive 2012/19/EU entsprechend entsorgt werden muss, um die entstehenden Umweltschäden zu minimieren.
Weitere Informationen erhalten Sie bei Ihrer lokalen oder regionalen Behörde.
Aus diesem selektiven Entsorgungsprozess ausgeschlossene elektronische Produkte stellen wegen der Präsenz gefährlicher Substanzen eine Gefahr für die Umwelt und die Gesundheit dar.

Warnhinweise

Richtlinien und Warnhinweise für die Benutzung des/der LiPo Akkus:
LiPo-Akkus sind wesentlich empfindlicher als herkömmliche Alkali-, oder NiMh-Akkus. Deshalb müssen alle Vorschriften und Warnhinweise genau befolgt werden. Bei falscher Handhabung von LiPo-Akkus besteht Brandgefahr. Mit der Handhabung, dem Laden oder dem Gebrauch des/der beigefügten LiPo-Akkus übernehmen Sie alle Risiken, die mit Lithium Akkus verbunden sind.

• Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht geladen werden! Sie dürfen zum Laden nur die mitgelieferte Ladeschale verwenden. Bei Nichteinhaltung dieser Hinweise besteht Brandgefahr und damit Gesundheitsgefährdung und/oder Sachbeschädigung. Nutzen Sie NIEMALS ein anderes Ladegerät!
• Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden. Lassen Sie den Akku beim Laden nie unüberwacht. Wenn Sie den Akku aufladen, sollten Sie immer in der Nähe sein, um den Ladevorgang zu überwachen und um ggf. auf potentielle Probleme zu reagieren.
• Falls sich der Akku während des Entlade- oder Ladevorgangs aufbläht oder verformt, beenden Sie sofort das Laden oder Entladen. Entnehmen Sie den Akku so schnell und vorsichtig wie möglich und legen Sie ihn an einen sicheren, offenen Bereich abseits brennbarer Materialien und beobachten Sie ihn mindestens 15 Minuten lang. Wenn Sie einen Akku, der sich bereits aufgebläht oder verformt hat, weiter laden oder entladen, besteht Brandgefahr! Selbst bei geringer Verformung oder Ballonbildung muss ein Akku aus dem Betrieb genommen werden.
• Sie müssen den beigefügten Akku an einem sicheren Ort abseits von entzündlichen Materialien aufladen.
• Leere Akkus müssen aus dem Spielzeug herausgenommen werden.
• Lagern Sie den Akku bei Raumtemperatur (16° - 18°C) an einem trockenen Ort. Setzen Sie den Akku keiner direkten Sonneneinstrahlung oder anderen Wärmequellen aus. Temperaturen über 50°C sind generell zu vermeiden.
• Laden Sie den Akku unbedingt nach Gebrauch wieder auf, um eine sog. Tiefenentladung des Akkus zu vermeiden. Laden Sie den Akku bei Nichtgebrauch von Zeit zu Zeit (ca. alle 2-3 Monate) auf. Eine Nichtbeachtung der o.g. Handhabung des Akkus kann zu einem Defekt führen.
• Verwenden Sie beim Austauschen des Akkus keine spitzen oder scharfen Gegenstände. Beschädigen Sie unter keinen Umständen die Schutzfolie des Akkus.
• Beim Austausch defekter Akkus dürfen nur die empfohlenen Akku-Typen verwendet werden. Beschädigte oder unbrauchbare Akkus sind Sondermüll und müssen entsprechend entsorgt werden.
• Akkus/Batterien nicht ins Feuer werfen oder hohen Temperaturen aussetzen. Es besteht Brand- und Explosionsgefahr.
• Die in den LiPo-Akkus enthaltenen Elektrolyte und Elektrolytdämpfe sind gesundheitsschädlich. Vermeiden Sie in jedem Fall direkten Kontakt mit Elektrolyten. Bei Kontakt von Elektrolyten mit Haut, Augen oder anderen Körperteilen muss ein sofortiges Aus- oder Abspülen mit ausreichend frischem Wasser vorgenommen werden, anschliessend muss ein Arzt konsultiert werden.
• Akkus sind kein Spielzeug und dürfen deshalb nicht in die Hände von Kindern gelangen. Akkus ausserhalb der Reichweite von Kindern aufbewahren.
• Die Anschlussklemmen / Akkuanschlüsse dürfen nicht kurzgeschlossen werden!
• Das Spielzeug darf nur mit einem Transformator / Netzteil für Spielzeuge betrieben werden!
• Der Transformator / das Netzteil ist kein Spielzeug!

GB USA

Table of contents

Safety instructions 11
Declaration of Conformity 11
Contents of package 11
Technical advice for assembly 11
Important Information 12
Description 12
Before first use 12
Care of the battery 12
Assembly instructions 12
Guard Rails and Supports 12
Electrical connection 12
Car components 12
Connections Control Unit 13
Connecting the receiver 13
Connecting the charging unit 13
Charging the speed controllers 13
Binding process 13
Control elements Control Unit 13
Encoding/programming of cars to the according speed controllers 13
Preparation of start 14
Points function 14
Light function on/off 14
Encoding/programming of Autonomous Car 14
Encoding/programming Pace Car 14
Display of position Autonomous and Pace Car 14
Setting of the cars´ basic speed 14
Setting of cars´ braking performance 15
Setting fuel tank capacity 15
Deactivating Settings Keys 15
Extended Pit Lane function 15
Sound ON/OFF 15
Reset function 16
Energy-saving mode 16
Replacement of double sliding contact and guide keel 16
Height adjustment car chassis 16
Changing the light board 16
Maintenance and care 17
Troubleshooting/Driving tips 17
Technical specifications 17
Requirement for FCC Part 15 17
Warnings 17

Welcome

Welcome to the Team Carrera!
These operating instructions contain important information regarding the assembly and operation of your Carrera DIGITAL 124 racetrack. Please read them carefully and keep them in a safe place afterwards. If you have any queries, please do not hesitate to contact our distributor or visit our website:
carrera-toys.com

Please check the contents for completeness and possible transport damage. The packaging contains important information and should also be retained. We hope you will derive a lot of pleasure from your new Carrera DIGITAL 124 track.

Safety instructions

• **WARNING!** Not suitable for children under 36 months. Danger of suffocation due to small parts which may be swallowed. Caution: risk of pinching caused by function.

• **WARNING!**
This toy contains magnets or magnetic components. Magnets attracting each other or a metallic object inside the human body may cause serious or fatal injuries. Seek medical attention immediately if magnets are swallowed or inhaled.

• The transformer is not a toy! Do not short-circuit the transformer's connections! Note to parents: Regularly inspect the transformer for damage to the cable, plug or housing! Only operate the toy with recommended transformers! The transformer may no longer be used if it is damaged! Only operate the racetrack with a transformer! If play is interrupted for longer periods, it is recommended to separate the transformer from the power supply. Do not open transformer or speed controller housings!

Important note to parents:
Transformers and power supply units are not suitable to be used as toys. The use of such products needs to be constantly supervised by the parents.

• Regularly check the track and cars for damage to cables, plugs and housings! Replace defective parts.

• The car racetrack is not suitable for outdoor operation or operation in wet locations! Keep away from liquids.

• Do not place any metal parts onto the track to avoid short-circuits. Do not place the track in the immediate vicinity of delicate objects, as these could be damaged by cars hurled from the track.

• Disconnect the plug before cleaning or servicing the racetrack! Only use a damp cloth for cleaning, no solvents or chemicals. When it is not in use, store the track in a dry and dust-protected location, preferably in the original cardboard box.

• Do not operate race track at face- or eye-level – risk of injury due to cars being catapulted off the track.

• Misuse of transformer can cause electrical shock.

• The toy is only to be connected to Class II equipment bearing the following symbol. 

• The toy must only be used with a transformer for toys.

• Not to be used with controllable transformers.

• If the supply cord is damaged, it must be replaced by the manufacturer, its service agent or similary qualified persons in order to avoid danger.

Note:
The vehicles and the Control Unit may only be operated again in a completely assembled condition. Assembly may only be carried out by an adult. Children of 8 years and above, or persons with reduced physical, sensory or mental capacity, or lack of experience and knowledge may use this appliance under the condition that they are supervised or instructed concerning the use of the appliance and understand the associated risks. Children must not play with the appliance. Cleaning and user maintenance must not be performed by children without supervision. Instruct the child not to try and recharge non-rechargeable batteries because of the danger of explosion.

Declaration of Conformity

Hereby, Carrera Toys GmbH declares that the radio equipment type "2,4 GHz WIRELESS+" is in compliance with Directive 2014/53/EU. The full text of the EU declaration of conformity is available at the following internet address: carrera-toys.com – Safety and Quality

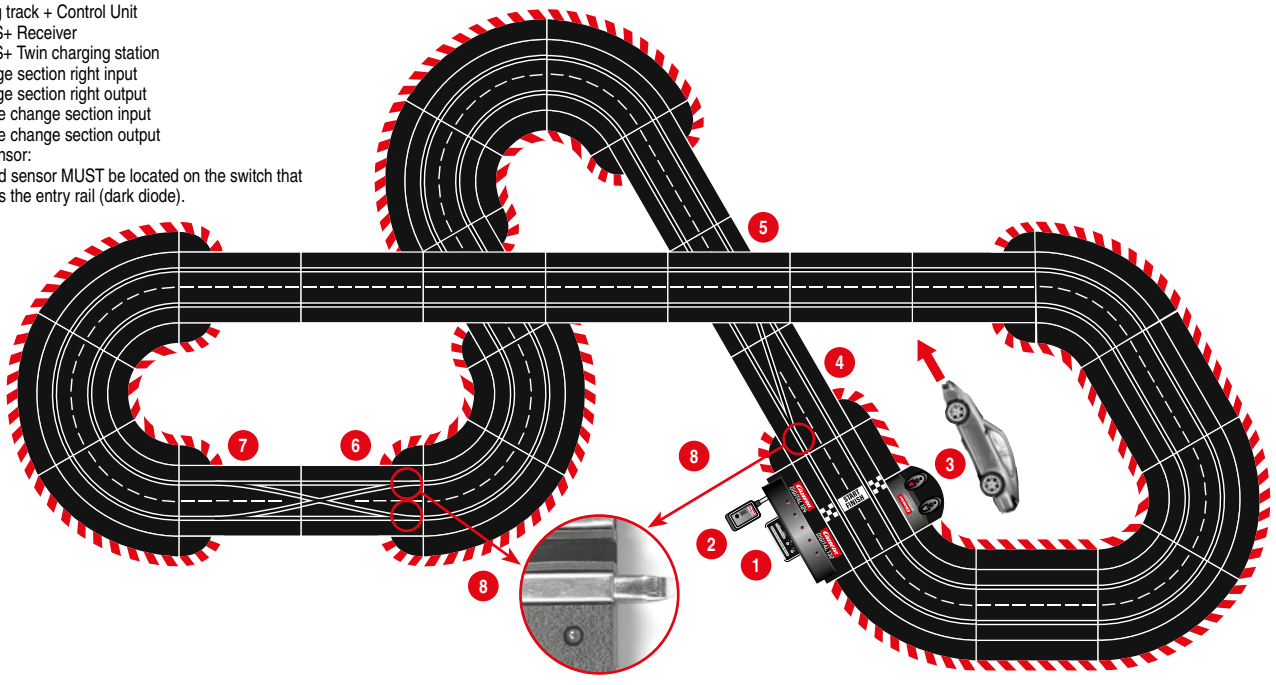
Contents of package

1 Porsche 911 RSR #91 "956 Design"
1 Porsche 911 RSR #92 "Pink Pig Design"
11 Standard straights
1 Control Unit
1 Carrera DIGITAL 124 double lane change section (2 track parts)
1 Carrera DIGITAL 124 lane change section, right (2 track parts)
12 Curves 1/60°
2 WIRELESS+ Speed controllers
1 WIRELESS+ Receiver
1 WIRELESS+ Twin charging station
2 LiPo rechargeable battery for speed controller
1 Transformer
Outside shoulders for curves
Inside shoulders for curves
Shoulder end sections
Supports
Guard rails
Track section bolts
Replacement contacts
Accessories
Instructions

Track length: 30.51 ft./ 9,3 m
Dimensions when assembled: 10.14 x 8.37 ft./ 309 x 255 cm

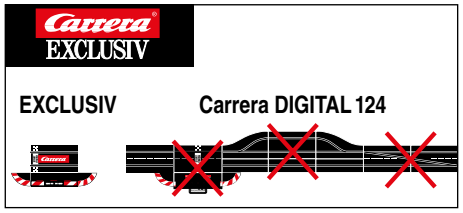
Technical advice for assembly

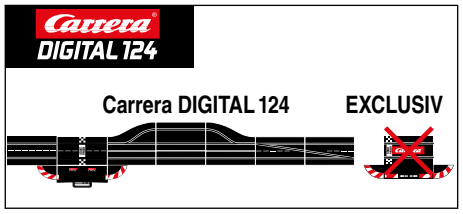
1. Connecting track + Control Unit
2. WIRELESS+ Receiver
3. WIRELESS+ Twin charging station
4. Lane change section right input
5. Lane change section right output
6. Double lane change section input
7. Double lane change section output
8. Infrared sensor:
The infrared sensor MUST be located on the switch that functions as the entry rail (dark diode).



GB USA

Important Information





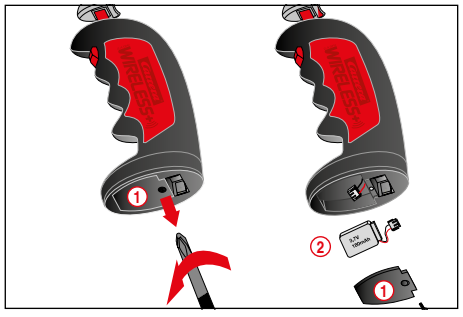
Please note that Exclusiv (analog system) and Carrera DIGITAL 124/132 (digital system) involve two separate and completely independent systems. We hereby expressly indicate that both systems must be kept separate when setting up the track, i.e. no connecting rail from Exclusiv may be used together with the connecting rail and Control Unit of the Carrera DIGITAL 124/132, even if only one of the two connecting rails (Exclusiv connecting rail or Carrera DIGITAL 124/132 connecting rail and Control Unit) is attached to the current supply. Furthermore, no other Carrera DIGITAL 124/132 components (switches, electronic lap counter, pit stop) may be built into an Exclusiv course, i.e. via analog operation.
Non-compliance with the above information may result in damage or destruction of the respective Carrera DIGITAL 124/132 components. In this case no warranty may be claimed.

Description

WIRELESS+ is the latest new cordless racetrack delight for Carrera DIGITAL124 and Carrera DIGITAL 132. The 2.4 GHz radio technology with frequency-hopping is free of interference and offers a range of up to 15 metres. Thanks to powerful lithium polymer rechargeable battery, continuous play for up to eight hours is possible and stand-by operation for over 80 days. WIRELESS+ in conjunction with DIGITAL 124 offers wireless freedom for up to four drivers on the racetrack.

Before first use

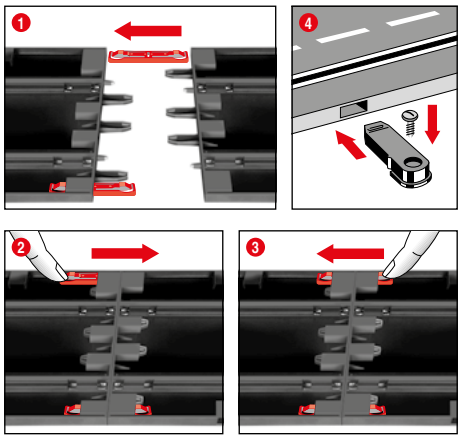
Before first using the speed controller, the rechargeable battery supplied (2) must be inserted in the controller. Unscrew the battery compartment (1) on the underside of the speed controller.
Connect the battery plug into the socket in the speed controller and put the battery in place in the compartment. Finally screw down the cover of the battery compartment again. The battery is part-loaded at the factory, but it should be charged completely before being used for the first time.



Care of the battery

To make sure the battery performs well for as long as possible, the following points should be observed regarding its care and storage.
• Before first using them, new batteries should always be charged fully.
• With a fully-charged battery, continuous play is possible for up to eight hours. When the battery power is falling off, range of the speed controller will diminish. As soon as you notice this, the battery should be fully recharged.
• If it is not to be used for an extended period, remove the battery and store the controller at room temperature (16-18 °C) in a dry place. To prevent a deep discharge of the battery, the stored battery should be charged every 2 to 3 months.

Assembly instructions



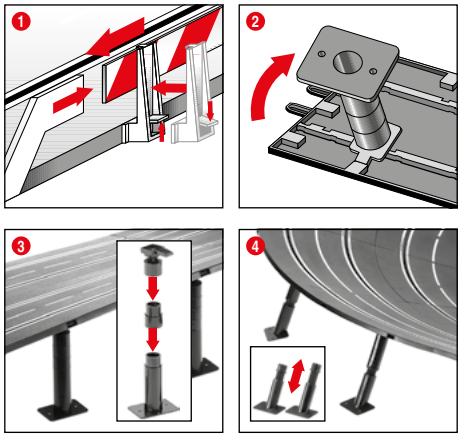
❶ + ❷ + ❸ Before assembling please insert the connecting clips in the track as shown in figure ❶. Stick tracks together on a flat base. Move the connecting clips according to figure ❷ in direction of the arrow until they audibly snap in. The connecting clip may also be inserted later. The connecting clips can be removed into both directions by simply pressing down the clamped nose (see fig. ❸).

❹ **Fastening:** To fasten the track sections on a board, it is necessary to use the track section fasteners (Item no. 20085209, not contained in the package).

Note:
Carpeting is not a suitable foundation on which to build the track because of static charging, formation of fluff and ready inflammability.

The Position Tower PT is suitably connected to the shoulder connecting section (F) or to the Adapter Unit AU; the latter can be positioned at any place within the racetrack.

Guard Rails and Supports

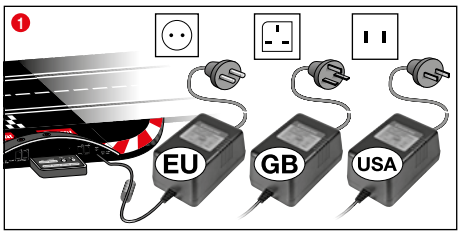


❶ **Guard rails:** Guard rail mounts are fitted by tilting them upwards onto the verge of the track.

❷ + ❸ **Supporting raised sections:** The shank of the ball pivot is to be inserted into the square slots provided on the underside of the track. The supports can be made higher by using the extensions. The pedestal of the supports can be screwed to a base if required (screws not included).

❹ **Supporting steep curves:**
Slanting supports of the right height are provided to support steep curves. Fix the nonadjustable supports at the beginning and end of the curves. Insert the heads of the supports in the round slots of the underside of the track.

Electrical connection

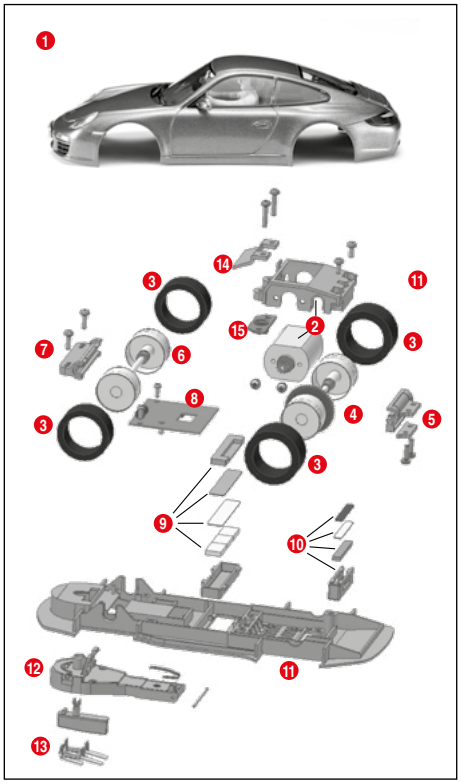


❶ Connect the transformer plug with the Control Unit.

Note: To avoid short-circuits and electrocution, the toy may not be connected using foreign devices, plugs, cables or other objects foreign to this toy. The Carrera DIGITAL 124 car racetrack only works properly with an original Carrera DIGITAL 124 transformer.

The PC interface (PC Unit) may only be operated together with the original Carrera PC Unit.

Car components

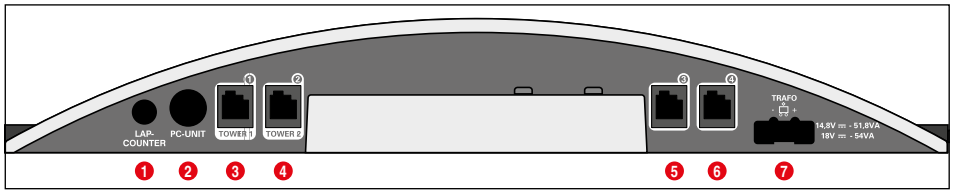


❶ Body
❷ Engine block
❸ Tyres
❹ Rear axle
❺ Rear axle receptacle including spacer plate
❻ Front axle
❼ Front axle mounting
❽ Board
❾ Central magnet
❿ Rear magnet
⓫ Chassis
⓬ Rocker arm including spring
⓭ Guide keel with double sliding contact
⓮ Center magnet retainer
⓯ Fastening plate

Note: vehicle construction depends on the model.

The designation of the individual parts may not be used as order numbers.

Connections Control Unit



Connections (from left to right):
1. Connection for Lap Counter 20030342
2. Connection for Carrera AppConnect 20030369, PC-Unit or Lap Counter 20030355
3. Connector 1 for speed controller, speed controller extension set or WIRELESS+ receiver
4. Connector 2 for WIRELESS Tower 20010108
5. Connector 3 for speed controller
6. Connector 4 for speed controller
7. Connection for DIGITAL 124 / DIGITAL 132 power supply

General information on connectors 1-4:
When a WIRELESS+ receiver is used, it must be plugged into connector 1. Optionally a WIRELESS Tower 20010108 can be plugged into connector 2. When only the WIRELESS+ receiver is used, connector 2 is to be left empty.

Additional wired speed controllers may be plugged into connectors 3 and 4. Please note that these will use address 5 and 6 then.

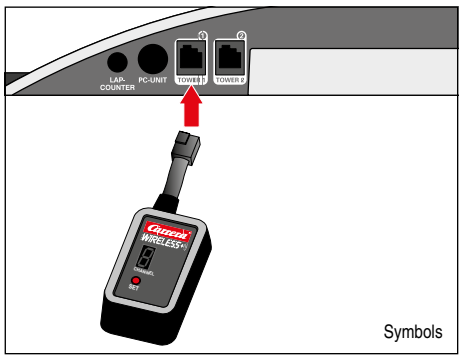
Using the speed controller extension set 20030348 it has to be plugged into connector 1. The cars´ addresses will be allocated as follows:

- Speed controller extension set = address 1, 3 and 4
- connector 2 = address 2
- connector 3 = address 5
- connector 4 = address 6

Note:
a combination of WIRELESS and speed controller extension set is not possible!
Please note that in DIGITAL 124 the number of cars is restricted to four.

Connecting the receiver

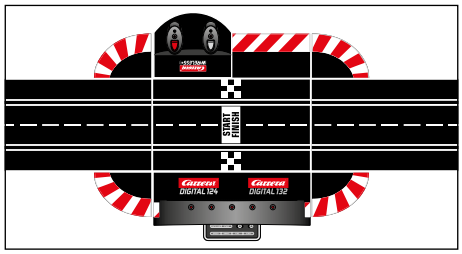
Connect the receiver according to the symbol to either of the two sockets on the control unit which are marked Tower 1 and Tower 2. For operating four WIRELESS+ speed controllers only one 2.4 GHz receiver is required.

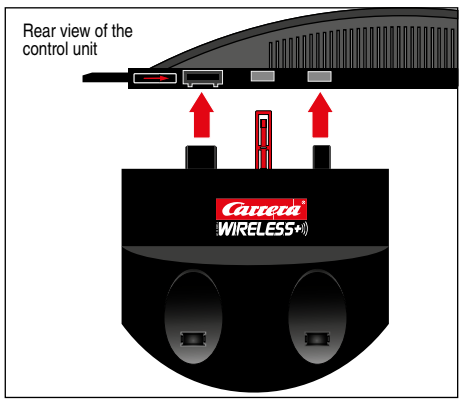


Symbols

Connecting the charging unit

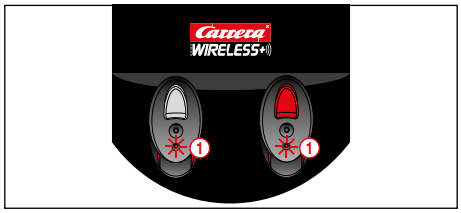
The charging unit is connected at the rear of the control unit. To site the charging unit at any other place on the track, an adapter unit 20030360 will be needed.



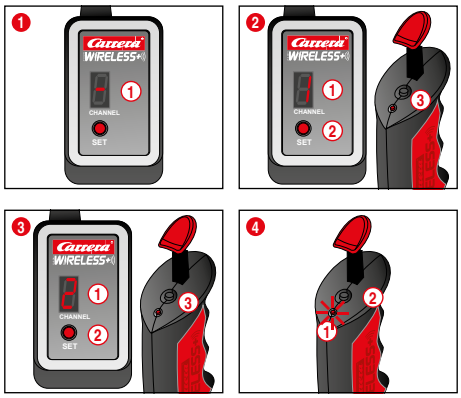


Charging the speed controllers

Before first being used, the WIRELESS+ speed controllers should be fully charged. Place the speed controllers in the charging station and switch on the control unit. While the unit is charging, the LEDs (1) on the speed controllers will flash. When charging is completed, the LEDs (1) will light up continuously.
When using a lithium polymer rechargeable battery, it is possible to top up the speed controller at any time.



Binding process



Before the speed controller can be used to control the cars, it must be "bound" to the receiver.
To do this, switch on the control unit.

1
The receiver indicates it is ready for operation by a revolving light signal in the segment display (1).

2
Push the "SET" button (2) once until the figure 1 appears in the segment display (1). The number shown is then the address of the car. Switch to the next address by further pressing the button.

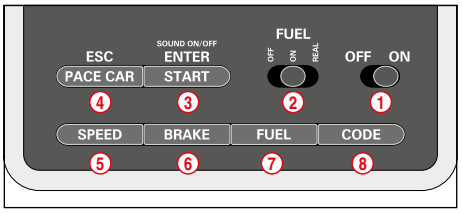
Now press the binding button (3) on the top of the speed controller. The speed controller signals a successful binding process with flashing of the LED, while the receiver indicates it by revolving lights in the segments. The binding process is now complete and the speed controller is ready for use.

3
To bind the second speed controller, follow the same procedure. Press the "SET" button (2) on the receiver twice, until the figure 2 appears (1). Then press the binding button (3) on the second speed controller.

4
To display the address set for the speed controller, press once on the binding button (2) on the top of the speed controller.
The LED (1) will then flash, according to the address set.

If the speed controller is not actuated, it switches automatically after about 20 seconds into energy-saving mode. The speed controller can be reactivated by pressing the tappet or the lane-change button.

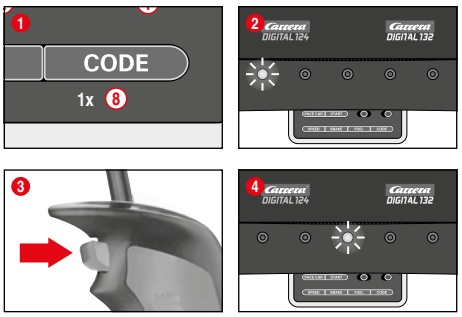
Control elements Control Unit



1. On/off switch
2. Switch for fuelling function
3. Button to start the race / acknowledge programming
4. Button for Pace Car / termination of programming
5. Button for setting basic speed
6. Button for setting braking performance
7. Button for setting fuel tank capacity
8. Programming button for cars

General operating information
Some buttons are assigned with different tasks. In order to set a function you need to use key combinations. Any programming steps can be cancelled with button (4) "ESC/PACE CAR". You will find further details in the course of this manual.

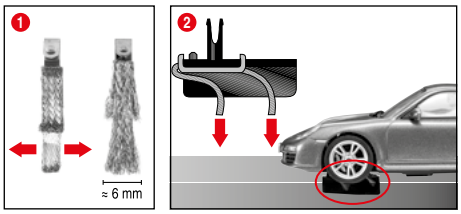
Encoding/programming of cars to the according speed controllers



To encode a car place it on the track and swich on the Control Unit. Press "Code" button once (8), fig. 1; the first LED starts to light, fig. 2. Then push lane-change-button once on the relevant speed controller, fig. 3. In case the car is equipped with lights they will start to flash and the Control Unit´s LEDs 2-4 will light successively. Once encoding has been carried out the middle LED lights permanently (fig. 4) and the car is allocated to the speed controller.
Note: This kind of encoding requires to **only** have **the car** on the racetrack **which shall be encoded**.

GB USA

Preparation of start

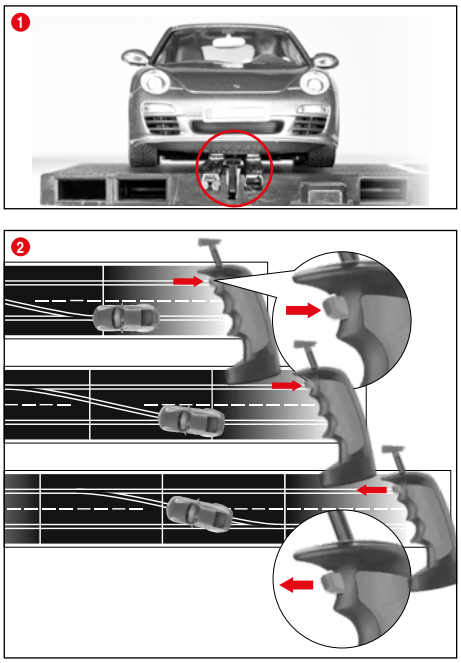


This Carrera DIGITAL 124 vehicle ideally matches the Carrera track system scale 1:24.

1 + 2 Optimally setting up the grinders:
To ensure proper and continuous driving, slightly fan out the ends of the contact brushes 1 and bend them towards the track as per fig. 2. Only the end of the contact brush should have contact to the track and may be cut off slightly in case of wear. Dust and abrasion should be removed from track material and sliding contacts from time to time.

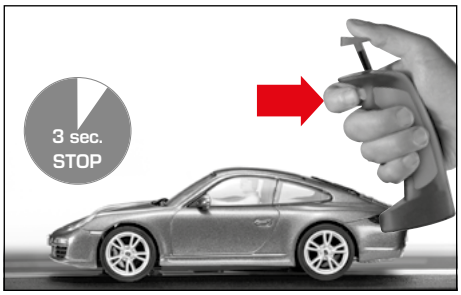
During operation small car parts as spoilers or mirrors may get off or brake due to being original detailed parts of the car model. To avoid this it is possible to remove them before operation.

Points function



1 Make sure that the car's guide keel is located inside the track slot and that the double sliding contact is in contact with the current carrying track.
Place the cars onto the connecting track.
2 **When changing lanes, you must keep the button on the speed controller depressed until the car has passed the point.**

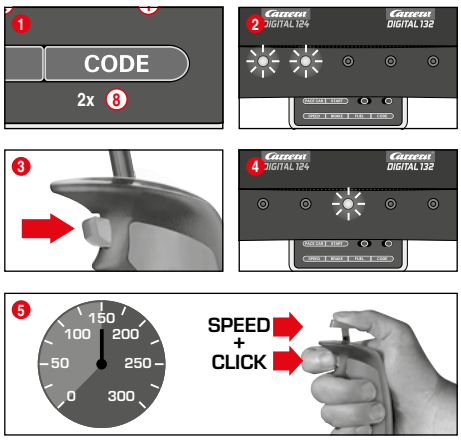
Light function on/off



The car programmed to the speed controller will have to come to a stop for at least 3 seconds before the light can be switched on or off by the push of the lane-change-button.

Note:
applies only to models fitted with lighting

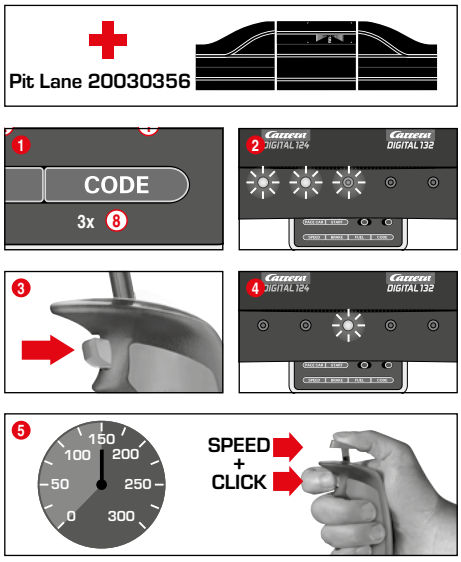
Encoding/programming of Autonomous Car



Switch on the Control Unit, place the car to be encoded on the track and press „Code" (8) twice, fig. 1. The first two LEDs at the Control Unit start to light, fig. 2. Now push the lane-change button at the speed controller, fig. 3; LEDs 3-5 will light successively. Wait until the middle LED lights again, fig. 4. Activate the speed controller´s tappet until the car has reached the desired speed. Now push lane-change button again, fig. 5.
Autonomous Car´s encoding is completed now.

Note: This kind of encoding requires having **only the car** on the track **which is to be encoded**. The programming of the Autonomous Car will be maintained unless the car is not being recoded. The Autonomous Car is always displayed with address 7 in combination with the Position Tower.

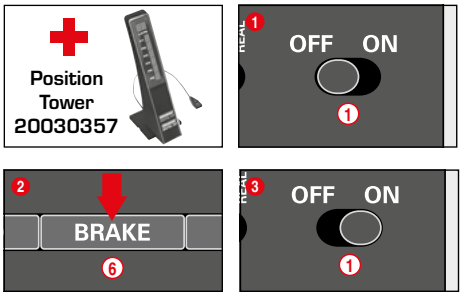
Encoding/programming Pace Car



(only in combination with Pit Stop Lane #20030356)
Switch on the Control Unit, place the car to be encoded on the track and press "Code" (8) three times, fig. 1. The first three LEDs at the Control Unit start to light, fig. 2. Now push the lane-change button at the speed controller, fig. 3; LEDs 2-5 will light successively. Wait until the middle LED lights again, fig. 4. Activate the speed controller´s tappet until the car has reached the desired speed. Now push lane-change button again, fig. 5. The Pace Car´s encoding is completed now and the car enters the Pit Stop Lane.
Note: This kind of encoding requires having **only the car** on the track **which is to be encoded**. The programming of the Pace Car will be maintained unless the car is not being recoded. The Pace Car is always displayed with address 8 in combination with the Position Tower.

Extended Pace Car function
After the Pace Car´s encoding has been completed it will automatically enter the Pit Lane during the first laps. In order to start the Pace Car please push the button "Pace Car" (4) once. The LEDs 2 and 3 at the Control Unit will light and the Pace Car will leave the Pit Lane. The Pace Car will now drive as long as the button „Pace Car" is pushed again. LED 2 stops lighting and the car automatically enters the Pit Lane within the current lap.

Display of position Autonomous and Pace Car

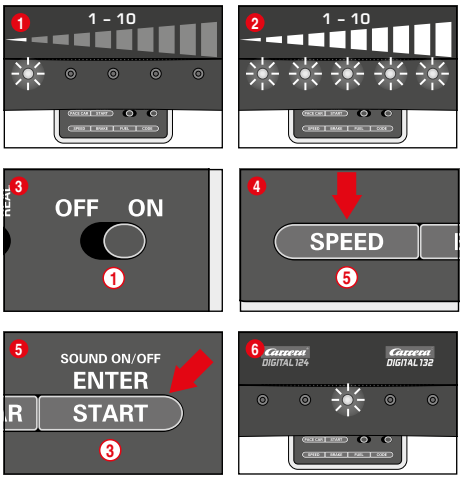


(only in combination with Position Tower #20030357)
The position of the Autonomous Car (address 7) and of the Pace Car (address 8) can be displayed at the Position Tower. This function can be activated at the Control Unit. Therefore switch off the Control Unit and keep the "BRAKE" button (6) pushed, fig. 2, switch on the racetrack and release the "BRAKE" button again. By pushing the button again the function may be changed:

1 LED lights = no display
2 LEDs light = display at the Position Tower

Set the function requested and confirm your choice via "START/ENTER".

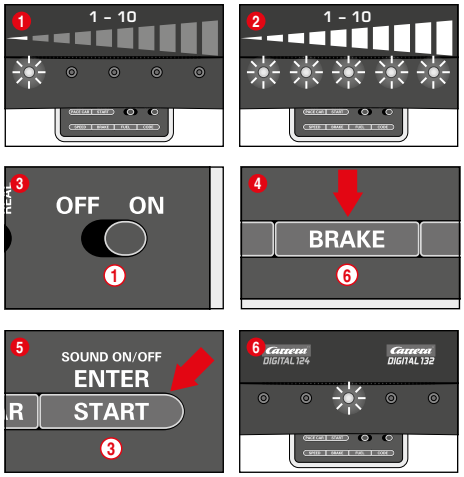
Setting of the cars´ basic speed



The setting of the basic speed can be effected individually for one and/or several cars. The cars which are to be adjusted have to be positioned on the track. The setting can be carried out on 10 levels with the 5 LEDs indicating the different levels by flashing or permanent lighting.
1 1 LED lights = low speed
2 5 LEDs light = high speed

Switch on the Control Unit, place the cars to be adjusted on the track and press "SPEED" (5) once. A certain number of LEDs will now light, showing the speed level last used. Push the "SPEED" button (5) as many times until you have reached the speed desired. Confirm by pressing "ENTER/START" (3). A short running light and the lighting of the middle LED confirms completion of the setting, fig. 6.

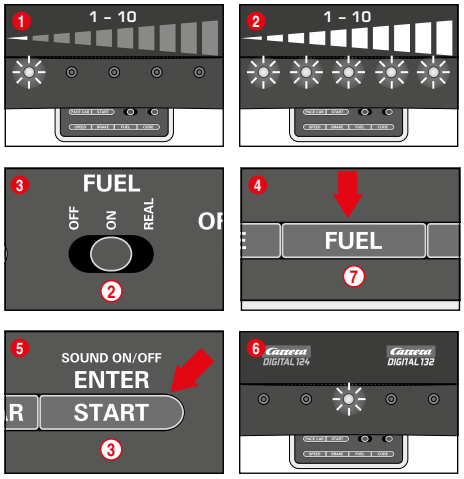
Setting of cars´ braking performance



(only for cars operated with speed controllers)
The setting of the braking performance can be effected individually for one and/or several cars. The cars which are to be adjusted have to be positioned on the track. The setting can be carried out on 10 levels with the 5 LEDs indicating the different levels by flashing or permanent lighting.
1 1 LED lights = low braking effect
2 5 LEDs light = high braking effect

Switch on the Control Unit, place the cars to be adjusted on the track and press "BRAKE" (6) once. A certain number of LEDs will now light, showing the brake step last used. Push the "BRAKE" button (6) as many times until you have reached the braking performance desired. Confirm by pressing "ENTER/START" (3). A short running light and the lighting of the middle LED confirms completion of the setting, fig. 6.

Setting fuel tank capacity



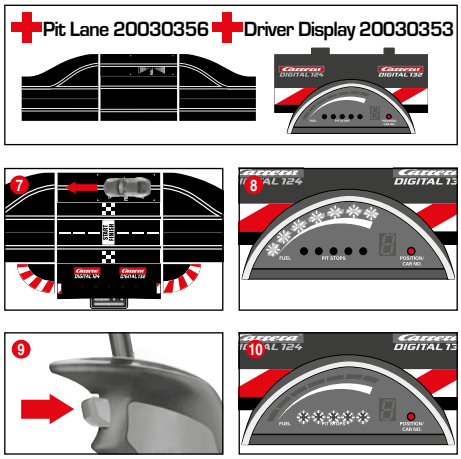
(only for cars operated with speed controllers)
The setting of the fuel tank capacity in combination with the Pit Lane (20030356) is effected for all cars simultaneously. The setting can be carried out on 10 levels with the 5 LEDs indicating the different levels by flashing or permanent lighting.
1 1 LED lights = low fuel capacity
2 5 LEDs light = full tank

Switch on the Control Unit, place the cars to be adjusted on the track and activate the fuelling function by means of the slide switch (2), fig. 3. Press the "FUEL" button (7) once. A certain number of LEDs will now light, showing the fuel capacity last used. Push the "FUEL" button (7) as many times until you have reached the fuel capacity desired. Confirm by pressing "ENTER/START" (3). A short running light and the lighting of the middle LED confirms completion of the setting, fig 6.

Extended fuelling function
You can choose between 3 modes via the sliding switch (2), fig. 3:
- OFF = cars don´t consume any "petrol"
- ON = cars consume "petrol"
- REAL = maximum speed depending on fuel tank capacity / cars consume "petrol") (only in combination with Pit Lane 20030356 or Pit Stop Lane 20030346 and Pit Stop Adapter Unit 20030361)

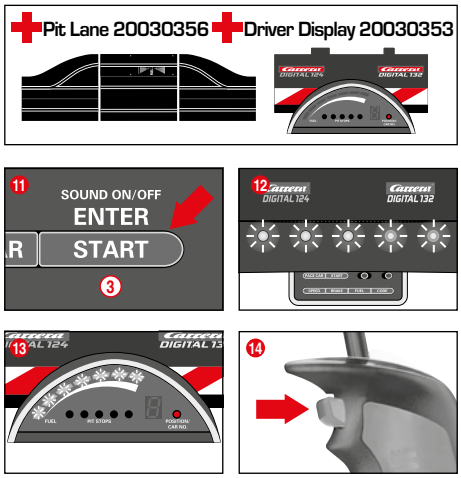
When driving in "REAL-mode" the car with a full tank is "heavier", drives slowlier and shows a lower braking effect; a car with an empty tank is "lighter", drives faster and shows a higher braking effect. The current fuel tank capacity and the "fuel consumption" can only be displayed in combination with the Driver Display 20030353 and Pit Stop 20030356.

Refuelling of cars with Pit Lane 20030356 and Driver Display 20030353



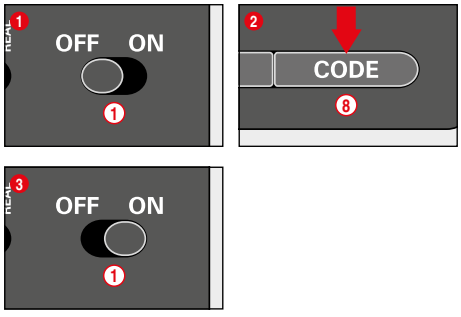
The car´s present tank capacity can be read via the bar display with 5 green and 2 red LEDs at the Driver Display. For refuelling drive your car into the Pit Lane across the refuelling sensor fig. 7. The bar display now starts to flash, fig. 8, and the car can be refuelled by keeping the lane-change button pushed. fig. 9. The number of refuellings are indicated by flashing or lighting of the yellow LEDs, fig. 10 (also see Driver Display).
Note: cars with an empty tank are disregarded for lap-counting in combination with Position Tower 20030357.

Setting of tank capacity at the start of the race



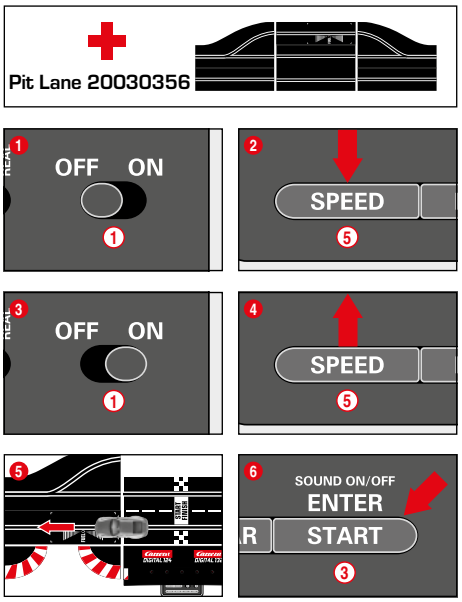
(only in combination with Pit Lane 20030356 and Driver Display 20030353)
Irrespective of the basic setting of the tank capacity it is possible to individually set the tank capacity for one or several cars at the race´s start for the number of laps till the first pit stop. Push "START/ENTER" once (3); the 5 LEDs at the Control Unit will light permanently, fig. 12, and the Driver Display´s bar display will flash, fig. 13. Clicking the lane-change button at the corresponding speed controller enables you to change the fill level, fig. 14.

Deactivating Settings Keys



To deactivate the keys for setting Speed, Brake and Fuel, proceed as follows: Hold down the Code Key (8), turn on the Control Unit and then release the Code Key. To reactivate the above keys, repeat the procedure just described.

Extended Pit Lane function

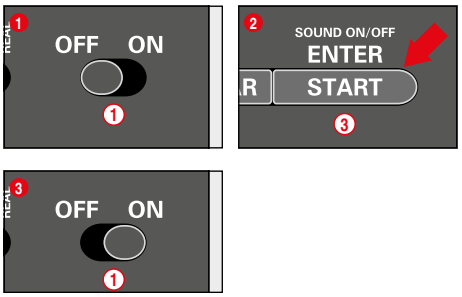


(only in combination with Pit Lane 20030356)
It is possible to activate/deactivate the lap counting function in the Pit Lane 20030356 or Pit Stop Lane 20030346 with the Pit Stop Adapter Unit 20030361. Switch off the Control Unit, keep "SPEED" button (5) pushed, switch on Control Unit and release "SPEED" button (5). By pushing the button again, 1 or 2 LEDs will light depending on the setting.

- LED 1 = lap counting function deactivated
- LED 1 + 2 = lap counting function activated

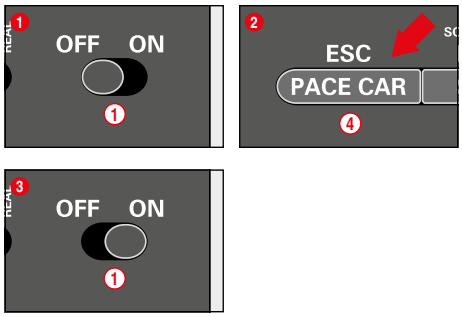
Select the desired setting and push or drive a car across the Pit Lane Sensor, fig. 5. The settings will now be adopted. Push "START/ENTER" (3) for leaving the settings again.

Sound ON/OFF



The confirmation sound when crossing the sensors and the key sound can be switched off. Switch off the Control Unit and keep the "START/ENTER" button (3) pushed, switch on the racetrack and release "START/ENTER" (3) again. The acknowledgement sound for switching on the Control Unit cannot be switched off however.

Reset function



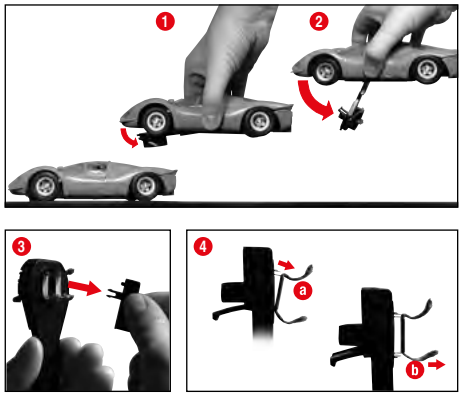
To restore the Control Unit to factory settings the Control Unit offers a reset function.
Switch off the Control Unit and keep the "ESC/PACE CAR" (4) button pushed; switch on the ractrack and release the button again. All previous settings for speed, braking performance, tank fuel capacity, sound and lap counting will be restored to factory settings. The cars´ settings will remain unaffected by this measure unless they are placed on the racetrack.

Factory settings:
- speed = 10
- braking performance = 10
- tank capacity = 7
- sound = ON
- display of position for Autonomous and Pace Car = OFF

Energy-saving mode

After 20 minutes of non-usage the Control Unit switches to energy-saving mode and all displays such as Position Tower, Driver Displays and Startlight are turned off. To reactivate the controller, switch it off for 2 or 3 seconds, then switch it on again. All settings will be kept.

Replacement of double contact brushes and guide keel



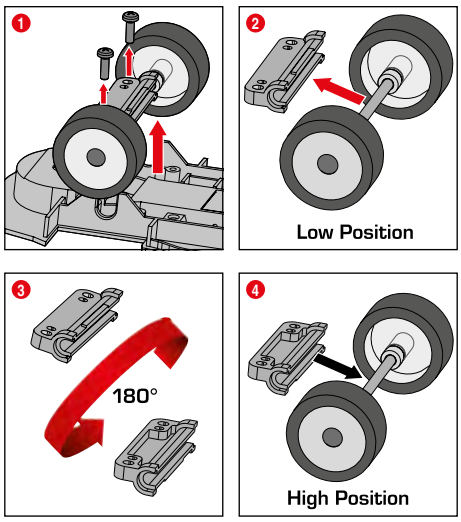
In case the car is lifted, the rocker bar folds up slightly (fig. 1).

For changing the guide keel or the double contact brushes the rocker bar can be folded up widely according to fig. 2.

3 For changing the guide keel and the double contact brushes the guide keel should be removed first.

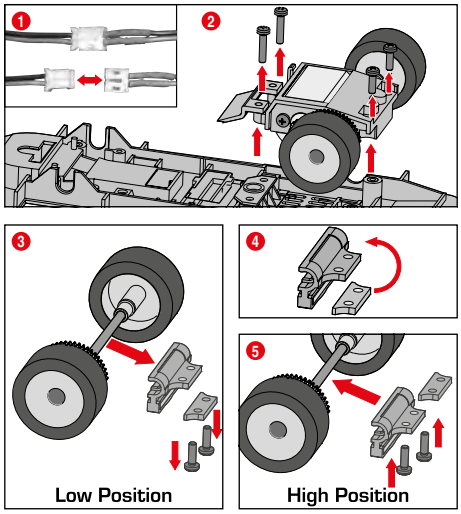
4 Afterwards both double contact brushes can be removed and changed. Please take care that in stage one the upper contact brush 4 a is only pulled out partly and in stage two the double contact brush is pulled out completely with the contact brush 4 b For inserting please proceed the same way.

Height adjustment car chassis

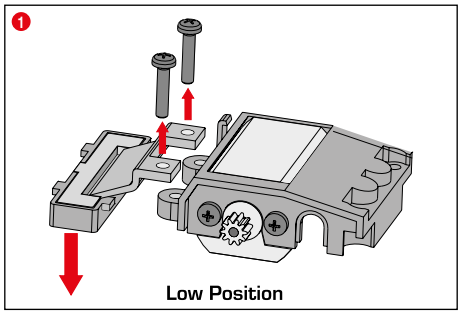


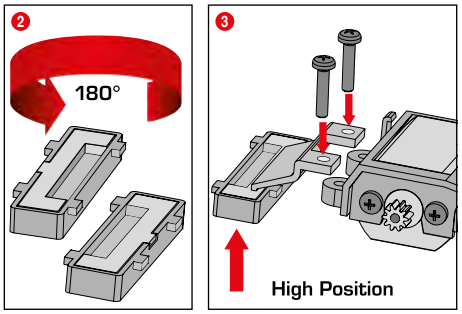
Before you can begin adjusting the chassis and the magnets it is necessary to detach the car body from the vehicle. Remove the mounting screws on the underside of the car and lift off the car body.

Adjusting the height of the front axle
1 Remove the two screws from the front axle mounting and detach the entire front axle including the mounting from the chassis. 2 Detach the mounting from the axle, turn it through 180 degrees 3 and insert the axle back into the mounting 4. Now you can return the front axle and mounting unit to the chassis.



Adjusting the height of the rear axle
To simplify the procedure, carefully detach the plug connection between the motor and the circuit board 1. Remove the two screws from the motor block unit and detach the magnet retainer from the chassis. Now remove the two rear screws and detach the entire motor block 2.
Turn the motor block around and remove the two screws from the rear axle mounting. Remove the spacer plates and the rear axle unit including the mounting 3. To adjust the height, place the spacer plate in the motor block 4 and tighten the screws of the rear axle unit. 5.

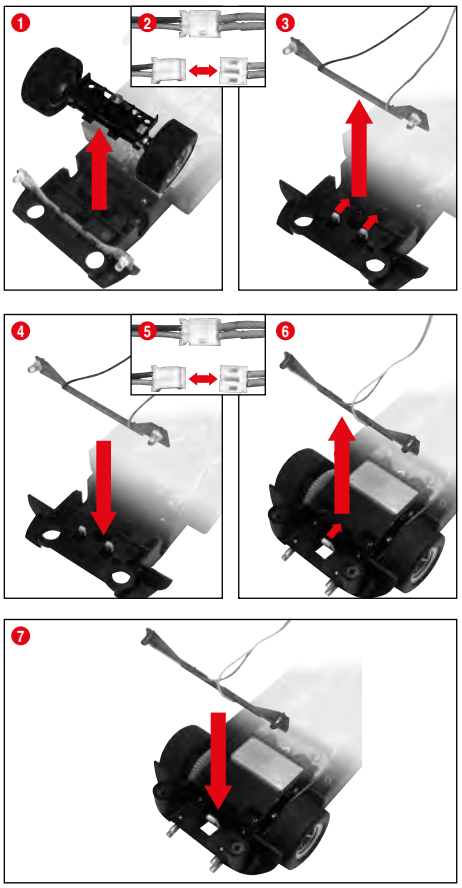




Adjusting the central magnet
If required, the central magnet can also be adjusted. Remove the magnet unit from the chassis in its entirety 1, turn it horizontally by 180 degrees 2 and return it to the chassis. Then mount the magnet retainer 3 and restore all plug connections.

Note: Height adjustment car chassis – Dependent on model

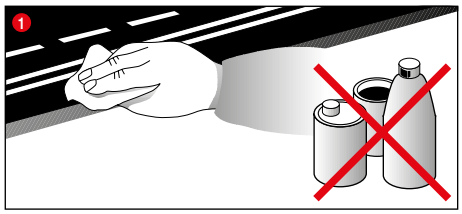
Changing the light board



ATTENTION! Depending on the model, the light boards might be screwed tight.

Front light: To change the light boards unscrew the car's upper part from the chassis. Unscrew the front axle according to fig. 1 and remove the cables between the front light and the car board (fig. 2). Slightly bend down the catch hook (fig.3) and pull up the light board. Insert the light board (fig. 4), until the catch hook latches in. Screw in the front axle and fit the cables together according to their colours.
Rear light: Remove the cables between the rear light and the car board according to fig. 5 Slightly bend down the catch hook (fig. 6) and pull up the light board. Insert the light board until the catch hook latches in (fig. 7) and fit the cables together according to their colours.

Maintenance and care





To ensure a proper operation of the motor-racing circuit, all racetrack components should be regularly cleaned. Pull the plug prior to cleaning.

1 Racetrack: Keep the track surface and track slots clean with a dry cloth. Do not use any solvents or chemicals for cleaning. When it is not in use, store the racetrack in a clean and dust-protected location, preferably in the original cardboard box.

2 Car check: Clean axle and wheel bearings, pinion gears, gearwheels and bearings and lubricate using a resin- and acid-free grease. You can use a toothpick or similar as aid. Regularly check the condition of sliding contacts and tyres..

Troubleshooting Driving tips

Troubleshooting:
In case of any malfunctions, please check the following:
• Has the connection to the power supply been established correctly?
• Have transformer and speed controllers been connected correctly?
• Are the track connections faultless?
• Are the racetrack and track slots clean and free of any foreign objects?
• Are the sliding contacts in order and do they make contact with the track slot?
• Are the cars correctly coded to the according speed controller?
• The track's current feed will be switched off automatically for 5 seconds, if there is an electrical short circuit: this will be notified by audible and visual signals.
• Are the cars placed on the track in running direction? In case of non-functioning push the running direction switch which is on the car´s bottom.
• Is the adapter unit correctly installed facing the direction of travel?
• Is the speed controller battery properly connected?
• Is the battery fully charged?
• Does the LED on the controller flash while charging?
• Is the speed controller bound to the receiver?
• Has the speed controller got a duplicate address assignment?

Note:
During operation small car parts as spoilers or mirrors may get off or brake due to being original detailed parts of the car model. To avoid this it is possible to remove them before operation.

Driving technique:
• You can drive fast along the straight track but you should brake before the curve and then accelerate again when coming out of the curve.
• Do not fasten or block the vehicles when the motor is running: overheating or damage to the motor could result otherwise.

Note: When using track systems which are not manufactured by Carrera the existing guide keel has to be replaced by the special guide keel (#20085309). While using the Carrera crossing (#20020587) or high banked curve 1/30° (#20020574) slight driving noise might occur which is due to the full-scale genuineness and does not affect flawless operation.

Technical specifications

GB

Output voltage: Toy transformer

18 V ⎓ 54 W

Lithium polymer rechargeable battery:
3,7 V ⎓ 180 mAh · 0,7 Wh

Maximum charging time: 2 hours

Frequency: 2.4 GHz
Frequency band: 2400-2483.5 MHz
Transmission power: maximum 10 mW

Manufacturer's name or trade mark, commercial registration number and address	Carrera Toys GmbH- Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z
Model	STAD-HKYF-002B STAD-HKYF-003B STAD-HKYF-004B
Input voltage	100-240 V~
Input AC frequency	50/60 Hz
Output voltage	DC 18 V
Output current	3.0 A
Output power	54.0 W
Average active efficiency	88.8 %
Efficiency at low load (10 %)	83.06 %
No-load power consumption	0.15 W

Electricity modes:
1.) Operating mode = cars are operated via speed controllers
2.) Idle mode = speed controllers not activated, no game
3.) Stand-by mode = after approx. 20 minutes idle mode the connecting section switches to stand-by mode. LED flashes at long intervals. **CURRENT CONSUMPTION < 0,21 W**
To reactivate the controller, switch it off for 2 or 3 seconds, then switch it on again. The racetrack is then once again in standby mode.
4.) Off-state = power supply unit disconnected from mains supply

This device is marked by "selective sort through" symbol related to sort through domestic, electric and electronic, waste. This means the product must be treated by a specialized "sorting/collecting" system in accordance with European directive 2012/19/EU, to reduce the impact upon environment. For more precise information, please contact your local administration. Electronical product which are not going through special collecting, are potentially dangerous for environment and human health, because of dangerous substance.

USA

Output voltage: Toy transformer

18 V ⎓ 54 W (18 V ⎓ 3,0 A)

Lithium polymer rechargeable battery:
3,7 V ⎓ 180 mAh · 0,7 Wh

Maximum charging time: 2 hours

Frequency: 2.4 GHz
Frequency band: 2400-2483.5 MHz
Transmission power: maximum 10 mW

Electricity modes:
1.) Operating mode = cars are operated via speed controllers
2.) Idle mode = speed controllers not activated, no game
3.) Stand-by mode = after approx. 20 minutes idle mode the connecting section switches to stand-by mode. LED flashes at long intervals. **CURRENT CONSUMPTION < 0,21 W**
To reactivate the controller, switch it off for 2 or 3 seconds, then switch it on again. The racetrack is then once again in standby mode.
4.) Off-state = power supply unit disconnected from mains supply

Conforms to the safety requirements of ASTM F963.

WARNING:
CHOKING HAZARD - SMALL PARTS
NOT FOR CHILDREN UNDER 3 YEARS.

Requirement for FCC Part 15

This device complies with Part 15 of the FCC Rules.
Operation is subject to the following two conditions:
(1) this device may not cause harmful interference, and
(2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.
Changes or modifications not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

This device complies with Industry Canada licence-exempt RSS standard(s). Operation is subject to the following two conditions:
(1) this device may not cause interference, and
(2) this device must accept any interference, including interference that may cause undesired operation of the device.

Warnings

Guidelines and warnings about using the LiPo battery/ batteries:
LiPo rechargeable batteries are much more sensitive than the traditional alkaline or NiMh rechargeables. For this reason all instructions and warnings must be scrupulously observed. Incorrect treatment of LiPo rechargeable batteries may cause a fire. In handling, charging and using the LiPo battery/batteries supplied, you take over all responsibility for the risks attached to lithium batteries.

• Non-rechargeable batteries must not be recharged!
For recharging batteries, only the charging cradle supplied may be used. If this instruction is disregarded, there is a risk of fire which may endanger your health and/or cause damage to property.
NEVER use any other charging unit!
• Rechargeable batteries may only be recharged under adult supervision. When charging, never leave the battery unattended.
When you recharge the battery, you should always be in the vicinity to keep watch on the process so that you can react to any possible problem.
• If the battery swells or deforms during either discharge or charging process, stop the process immediately. Remove the battery as fast and as carefully as possible and place it on a safe and open area away from any flammable materials, and keep it under observation for at least 15 minutes. If you continue to charge or discharge a battery which has already started to swell or deform, there is danger of fire! Even at the slightest sign of swelling or deforming, the battery must be taken out of service.
• The battery supplied must be charged in a safe place away from flammable materials.
• Empty batteries must be removed from the toy.
• Store the battery at room temperature (16 - 18 °C) in a dry place. Do not expose the battery to direct sunlight or any other sources of heat. Temperatures over 50 °C are generally to be avoided.
• Always recharge the battery after use to avoid the possibility of its becoming deep discharged. When it is not in use, recharge the battery from time to time, say every 2-3 months. Failure to observe the methods of handling described above may lead to defects.
• When changing batteries do not use any sharp or pointed objects or tools. Avoid damaging the protective foil around the battery at all costs.
• When replacing defective batteries, only the recommended battery types may be used. Damaged or unusable batteries are hazardous waste, and must be disposed of accordingly.
• Never throw batteries, rechargeable or otherwise, on the fire or expose them to high temperatures. This may cause a fire or an explosion.
• The electrolyte and electrolyte vapour in the LiPo batteries are hazardous to health. Always avoid direct contact with electrolyte.
If electrolyte makes contact with skin, eyes or other parts of the body, it must immediately be washed out or off with plenty of fresh water and a doctor must be consulted.
• Rechargeable batteries are not toys and must not fall into the hands of children. Keep batteries inaccessible to children.
• The connector clips / battery connections must never be short-circuited!
• The toy is only to be operated with a transformer or power pack designed for use with toys!
• The transformer / the power pack is not a toy!

F

Table des matières

Instructions de sécurité 18
Déclaration de conformité 18
Contenu du carton 18
Indication technique pour le montage 18
Important 19
Description 19
Avant la première utilisation 19
Entretien de la batterie 19
Instructions d'assemblage 19
Barrières de sécurité et supports 19
Raccordement électrique 19
Composantes des voitures 19
Raccords Control Unit 20
Branchement du récepteur 20
Branchement de la station de charge 20
Chargement de la commande manuelle 20
Processus de liaison 20
Éléments de commande Control Unit 20
Codage/programmation des véhicules sur le régulateur de vitesse correspondant 20
Préparation pour le départ 21
Fonctionnement du changement de voie 21
Marche /Arrêt de la fonction d'éclairage 21
Codage/programmation Autonomous Car 21
Codage/programmation Pace Car 21
Affichage de la position pour Autonomous et Pace Car 21
Réglage de la vitesse de base des véhicules 21
Réglage du comportement des véhicules au freinage 22
Réglage du contenu du réservoir 22
Verrouillage des touches pour effectuer les réglages 22
Fonction Pit Lane élargie 22
Son ON/OFF 22
Fonction Reset 23
Mode économie de courant 23
Remplacement de la tresse double et de la quille de guidage 23
Réglage en hauteur du châssis de la voiture 23
Remplacement de la platine d'éclairage 23
Maintenance et entretien 24
Élimination des défauts / mode de conduite 24
Caractéristiques techniques 24
Instructions de sécurité 24

Bienvenue

Soyez les bienvenus au sein de l'équipe Carrera!
Ce mode d'emploi contient des informations importantes concernant l'assemblage et l'emploi de votre piste Carrera DIGITAL 124. Veuillez le lire attentivement et le conserver ensuite précieusement. Si vous avez des questions, adressez-vous à notre distributeur ou visitez notre site Internet :
carrera-toys.com

Veuillez vérifier si la livraison est complè-te et s'il y a d'éventuelles détériorations dues au transport. L'emballage contient des informations importantes et doit également être conservé.
Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir avec votre nouveau circuit électrique Carrera DIGITAL 124 .

Instructions de sécurité

• ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Danger d'étouffement – Présence de petits éléments pouvant être avalés. Attention : risque de coincement fonctionnel.

• ATTENTION !
Ce jouet contient des aimants ou des composants magnétiques. Des aimants collés les uns aux autres ou à un objet métallique à l'intérieur du corps humain peuvent entraîner des lésions graves ou mortelles. En cas d'ingestion ou d'inhalation d'aimants, demandez immédiatement une assistance médicale.

• ATTENTION !
L'utilisation du chargeur de piles n'est autorisée qu'aux enfants de plus de 8 ans. Il convient de donner des instructions suffisantes pour que l'enfant soit en mesure d'utiliser le chargeur de piles de manière sûre, et il convient de lui expliquer que le chargeur n'est pas un jouet et qu'il ne faut par conséquent pas jouer avec ce dernier.

• Le transformateur n'est pas un jouet! Les raccords du transfo peuvent court-circuiter! Indications aux parents:Contrôler régulièrement si le câble, la prise ou le boîtier du transfo ne sont pas endommagés! N'exploiter le jouet qu'avec les transformateurs recommandés! En cas de dommages, il ne faudra plus utiliser le transformateur! N'utiliser le circuit électrique qu'avec un seul transformateur. En cas de pauses assez longues, nous conseillons de débrancher le transformateur du courant secteur. Ne pas ouvrir le boîtier du transfo et des régulateurs de vitesse!

Consigne aux parents :
Les transformateurs et les blocs-secteurs des jouets ne sont pas des jouets et ne doivent pas être employés comme tels. Ces produits devront être utilisés sous la surveillance constante des parents.

• Il faut vérifier régulièrement si le circuit, les voitures et le chargeur présentent des dommages sur les câbles, les prises et les boîtiers ! Remplacer les pièces défectueuses.
• Le circuit de course n'est pas approprié à l'emploi à l'air libre ou dans des pièces humides! Éloigner des liquides.
• Ne poser aucune pièce métallique sur le circuit pour éviter les courts-circuits. Ne pas poser le circuit à proximité immédiate d'objets fragiles, car les voitures qui seraient projetées hors de la piste, pourraient causer des dégâts.
• Retirer la fiche avant tout nettoyage ou entretien ! Pour le nettoyage, utiliser un torchon humide, pas de solvant ou de produits chimiques! Si le circuit n'est pas utilisé, conserver le circuit en le protégeant de la poussière et de l'humidité, de préférence dans son carton original.
• Ne pas faire de courses de voitures à hauteur du visage ou des yeux, car il y a risque de blessures en cas de projection des voitures hors du circuit.
• L'utilisation non conforme du transformateur peut causer un choc électrique.
• Le jouet doit être raccordé uniquement à des appareils de la classe de protection II.
• Le jouet et le chargeur doivent être utilisés uniquement avec un transformateur pour jouets.
• Ne pas utiliser avec des transformateurs réglables !
• Si le câble d'alimentation sur secteur de cet appareil est endommagé, il doit être envoyé au service client de l'entreprise Carrera ou remplacé par une personne qualifiée afin d'éviter toute mise en danger.

Remarque:
Les véhicules et l'unité de commande ne doivent être remis en marche que s'ils sont entièrement assemblés. .

L'assemblage ne doit être effectué que par un adulte. Cet appareil peut être utilisé par des enfants à partir de 8 ans et plus, ainsi que de personnes dont les capacités physiques, sensorielles ou mentales sont réduites ou qui manquent d'expérience et de connaissance, à conditions qu'ils soient sous surveillance ou qu'on leur ait expliqué comment utiliser l'appareil en toute sécurité et qu'ils comprennent les dangers qui en découlent. Les enfants ne doivent pas jouer avec l'appareil. Le nettoyage et la maintenance par l'utilisateur ne doivent pas être réalisés par des enfants sans surveillance. Il faut expliquer à l'enfant qu'il ne faut pas recharger ni essayer de recharger des batteries non rechargeables en raison du risque d'explosion.

Déclaration de conformité

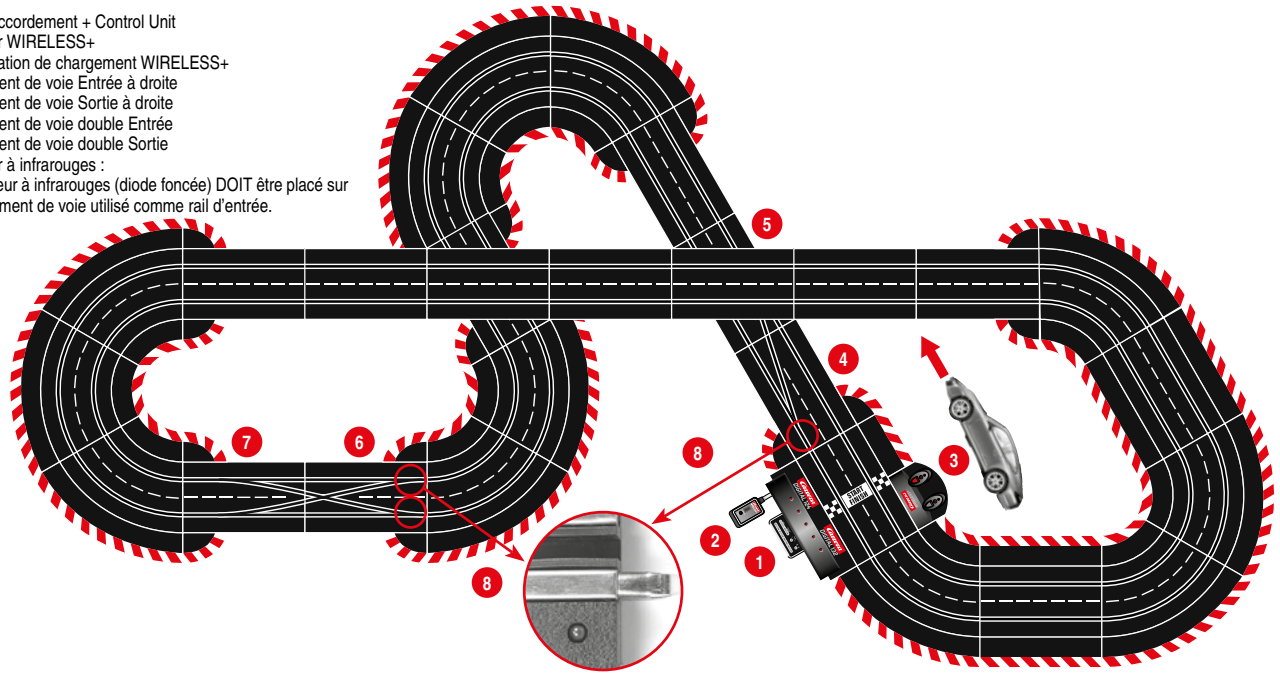
Le soussigné, Carrera Toys GmbH, déclare que l'équipement radioélectrique du type « 2,4 GHz WIRELESS+ » est conforme à la directive 2014/53/UE. Le texte complet de la déclaration UE de conformité est disponible à l'adresse internet suivante : carrera-toys.com – Sécurité et qualité

Contenu du carton

1 Porsche 911 RSR #91 "956 Design"
1 Porsche 911 RSR #92 "Pink Pig Design"
11 Droites standard
1 Control Unit
1 Carrera DIGITAL 124 changement de voie double (2 pièces de rail)
1 Carrera DIGITAL 124 changement de voie, à droite (2 pièces de rail)
12 Virages 1/60°
2 Régulateurs de vitesse WIRELESS+
1 Récepteur WIRELESS+
1 Double station de chargement WIRELESS+
2 Batterie LiPo pour régulateurs de vitesse
1 Transformateur

Indication technique pour le montage

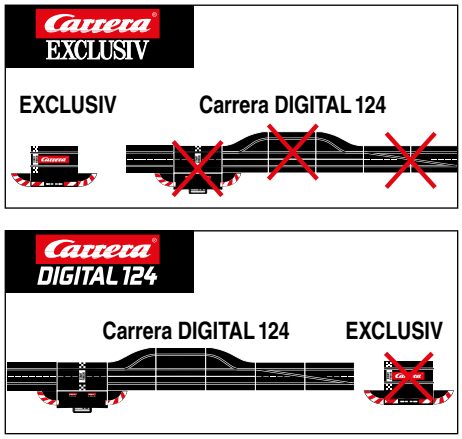
1. Rail de raccordement + Control Unit
2. Récepteur WIRELESS+
3. Double station de chargement WIRELESS+
4. Changement de voie Entrée à droite
5. Changement de voie Sortie à droite
6. Changement de voie double Entrée
7. Changement de voie double Sortie
8. Récepteur à infrarouges :
Le récepteur à infrarouges (diode foncée) DOIT être placé sur le changement de voie utilisé comme rail d'entrée.



Accotements extérieurs pour virages
Accotements intérieurs pour virages
Pièces de fermeture d'accotement
Supports de voie
Glissières de sécurité
Verrouillages de voie
Tresses de rechange
Accessoires

Mode d'emploiLongueur de parcours: 9,3 m
Encombrement: 309 x 255 cm

Important



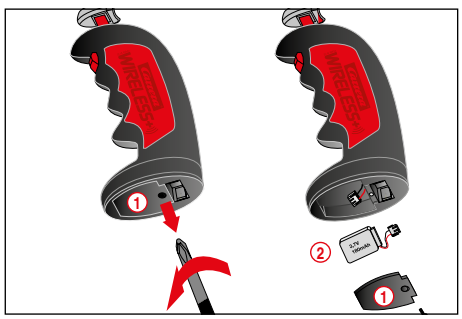
N'oubliez pas que les modèles Exclusiv (système analogique) et Carrera DIGITAL 124/132 (système numérique) constituent deux systèmes distincts entièrement autonomes. Nous vous recommandons expressément de séparer les deux systèmes lors de l'assemblage du circuit. En d'autres termes, un rail de contact du modèle Exclusiv ne doit jamais se trouver avec le rail de contact du modèle Carrera DIGITAL 124/132, Control Unit comprise) sur un même circuit. Et ce même si seul l'un des deux rails de contact (le rail de contact Exclusiv ou le rail de contact Carrera DIGITAL 124/132, Control Unit comprise) est raccordé à l'alimentation électrique. En outre, aucun des autres composants du modèle Carrera DIGITAL 124/132 (aiguillages, compte-tours électronique, pit stop) ne doit non plus être inséré dans un circuit Exclusiv, c'est-à-dire fonctionner en analogique. Le non-respect des mesures de sécurité cidessus peut entraîner une destruction des composants Carrera DIGITAL 124/132, auquel cas toute prétention à une prestation de ga-rantie est exclue.

Description

WIRELESS+ constitue le nouveau plaisir de circuit sans fil pour Carrera DIGITAL 124 et Carrera DIGITAL 132. La technologie sans fil 2,4 GHz avec sauts de fréquence est sans défaillance et offre une portée allant jusqu'à 15 m. Grâce à sa batterie lithium polymère très performante, une autonomie de jeu de 8 heures et un mode veille de plus de 80 jours sont possibles. Équipé de la technologie WIRELESS+, DIGITAL 124 offre une liberté sans fil permettant de faire évoluer jusqu'à quatre pilotes sur le circuit.

Avant la première utilisation

Avant la première utilisation de la commande manuelle, la batterie livrée (2) doit être installée dans la commande. Vissez le compartiment de la batterie (1) sur le dessous de la commande manuelle. Raccordez la fiche d'alimentation de la batterie à la prise d'alimentation de la commande manuelle et placez la batterie dans le compartiment. Revissez enfin le couvercle du compartiment de batterie. La batterie est chargée en usine, elle doit cependant être complètement chargée avant la première utilisation.

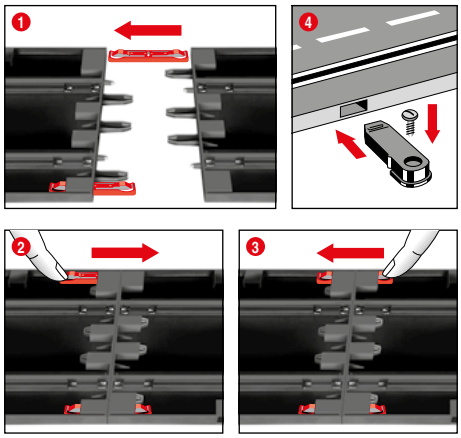


Entretien de la batterie

Afin d'atteindre une durée de vie et une puissance de la batterie élevées, les points suivants concernant l'entretien et le stockage doivent être observés.

• Charger complètement la nouvelle batterie avant la première utilisation.
• Une batterie complètement chargée permet un temps de jeu d'environ 8 heures. La portée de la commande manuelle se réduit en cas de performance faible de la batterie. C'est au plus tard à ce moment que la batterie doit être rechargée.
• En cas de longue période de non-utilisation, retirez la batterie de la commande manuelle et stockez-la dans un endroit sec à température ambiante (16° - 18°C). Afin d'éviter une décharge totale, la batterie stockée doit être chargée tous les 2 à 3 mois.

Instructions d'assemblage

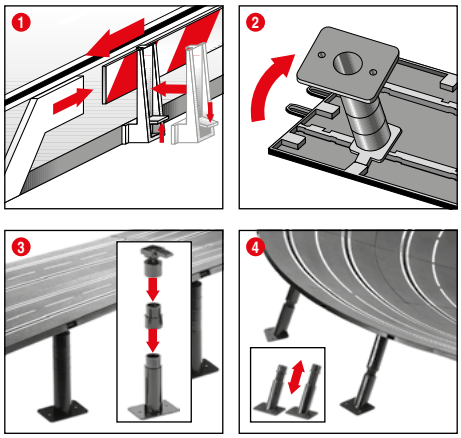


1 + 2 + 3 Avant l'assemblage, insérez les clips de raccordement dans les rails, comme indiqué à la Figure 1.
Assemblez les rails sur une surface d'appui bien plane. Déplacez les clips de raccordement dans le sens de la flèche, comme indiqué à la Figure 2, jusqu'à ce que vous entendiez le clic de fixation. Le clip de raccordement peut également être inséré ultérieurement. Le clip de raccordement peut se détacher dans les deux sens, en appuyant tout simplement sur l'ergot de blocage (voir Fig. 3).

4 **Fixation:** Pour fixer les éléments du circuit sur un panneau, il faut utiliser les fixations à éléments (N° d'art. 20085209, ne sont pas contenues dans le carton).

Remarque:
La moquette n'est pas une base de montage appropriée, car elle se charge électrostatiquement, il s'y forme des peluches et elle est très inflammable.

Barrières de sécurité et supports

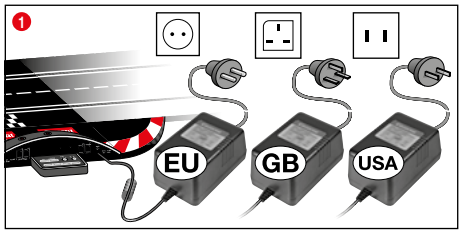


1 **Glissières de sécurité:** les supports des glissières de sécurité seront installés en les montant par bascule sur les bords de la piste.

2 + 3 **Support de passages surélevés:** Glisser les pivots des têtes à rotule dans les logements rectangulaires existants sur la face inférieure de la piste. La hauteur des supports peut être augmentée par des pièces intercalaires. Les pieds des supports peuvent être vissés (vis non fournies).

4 **Support de virages relevés:**
Pour renforcer les virages relevés, il y a des supports inclinés de longueur adéquate. Poser les supports fixes à l'entrée et à la sortie du virage. Emboîter les têtes des supports dans les emplacements ronds existants sur la face inférieure de la piste.

Raccordement électrique

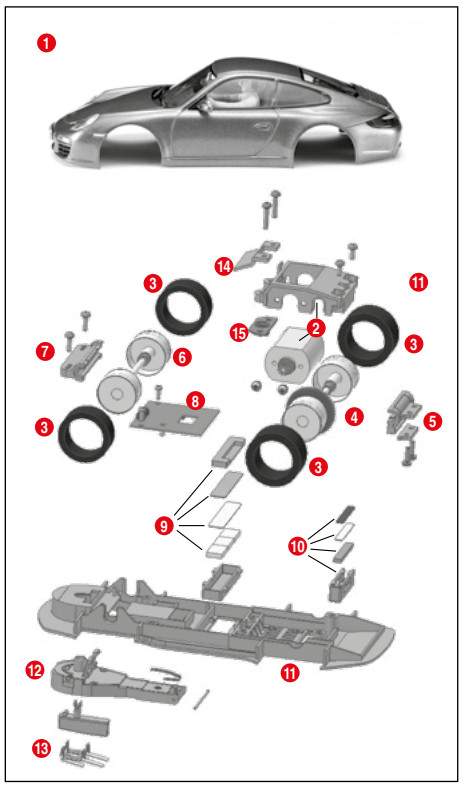


1 Raccordez la fiche du transformateur à la Control Unit.

Remarque: Afin d'éviter les courtscircuits et les électrocutions, le jouet ne doit pas être raccordé à des appareils électriques externes, des fiches, des câbles ou autres objets n'ayant pas rapport avec le jouet. Le circuit Carrera DIGITAL 124 ne fonctionnera parfaitement qu'avec un transformateur Carrera DIGITAL 124 original.

L'interface PC (PC Unit) ne devra être utilisée qu'en combinaison avec l'interface PC Carrera d'origine.

Composantes des voitures

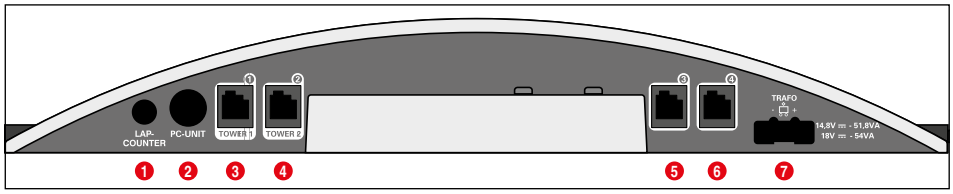


1 Corps
2 Bloc moteur
3 Pneus
4 Essieu arrière
5 Sortie de l'essieu arrière avec la plaquette d'écartement
6 Essieu avant
7 Support d'essieu avant
8 Platine
9 Unité magnétique du milieu
10 Unité magnétique arrière
11 Châssis
12 Biellette avec ressort incl.
13 Quille de guidage avec double tresse
14 Abaisseur d'aimants du milieu
15 Plaque de fixation

Remarque : Le montage des véhicules dépend du modèle.

La caractérisation des différentes pièces ne peut pas être utilisée comme référence de commande.

Raccords Control Unit



Raccords (de gauche à droite) :
1. Raccord pour compteur de tours 20030342
2. Raccord pour Carrera AppConnect 20030369, unité PC ou compte-tours 20030355
3. Douille de raccord 1 pour régulateur de vitesse, boîtier d'extension du régulateur de vitesse ou récepteur WIRELESS+
4. Douille de raccord 2 pour tour WIRELESS 20010108
5. Douille de raccord 3 pour régulateur de vitesse
6. Douille de raccord 4 pour régulateur de vitesse
7. Raccord pour bloc d'alimentation DIGITAL 124 / DIGITAL 132

Indications générales sur les douilles de raccord 1-4 :
Dans la mesure où un récepteur WIRELESS+ est utilisé, il faut le connecter avec la douille de raccord 1. Au choix, une tour WIRELESS 20010108 peut être connectée avec la douille de raccord 2. Si vous n'utilisez que le récepteur WIRELESS+, la douille de raccord 2 ne doit pas être occupée.

Des régulateurs de vitesse supplémentaires à câble peuvent être utilisés aux douilles de raccord 3 et 4. Veillez à ce que ces douilles utilisent alors les adresses 5 et 6.

Pour utiliser le boîtier d'extension du régulateur de vitesse 20030348, il faut le relier avec la douille de raccord 1. L'affectation des adresses des véhicules se fera alors comme indiqué dans ce qui suit:
- Boîtier d'extension du régulateur de vitesse = adresses 1, 3 et 4
- Douille de raccord 2 = Adresse 2
- Douille de raccord 3 = Adresse 5
- Douille de raccord 4 = Adresse 6

Remarque :
la combinaison de WIRELESS et d'un boîtier d'extension du régulateur de vitesse n'est pas possible !
Veuillez noter que pour DIGITAL 124, le nombre de véhicules est limité à quatre !

Branchement du récepteur

Raccordez le récepteur conformément aux illustrations à une des deux prises du Control Unit caractérisées par la tour 1 et la tour 2. Pour l'utilisation de 4 commandes manuelles WIRELESS+, un seul récepteur 2,4 GHz est nécessaire.

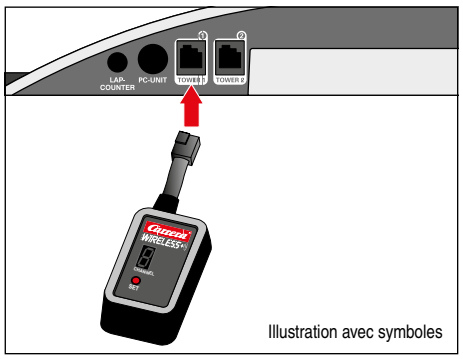
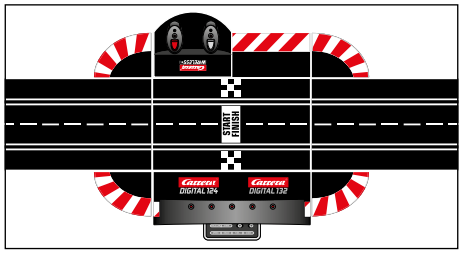
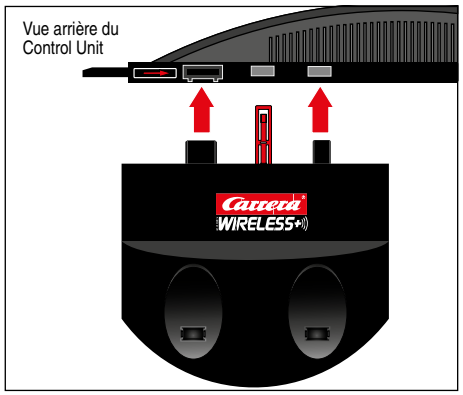


Illustration avec symboles

Branchement de la station de charge

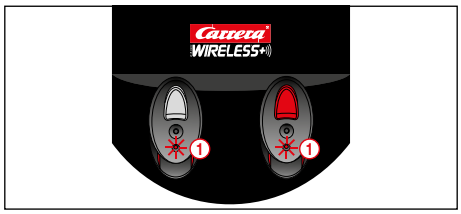
La station de charge est raccordée à l'arrière du Control Unit. Afin de placer la station de charge à un autre endroit du circuit, vous aurez besoin de l'Adapter Unit 20030360.



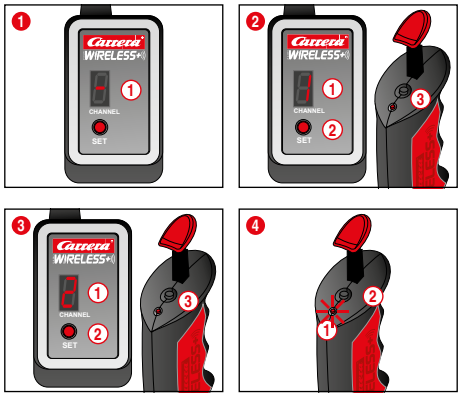


Chargement de la commande manuelle

Les commandes manuelles WIRELESS+ doivent être complètement chargées avant la première utilisation. Les commandes manuelles WIRELESS+ doivent être complètement chargées avant la première utilisation. Les LED (1) des commandes manuelles clignotent pendant le chargement. Les LED (1) des commandes manuelles clignotent pendant le chargement. Une recharge de la commande manuelle est possible à tout moment grâce à l'utilisation d'une batterie lithium polymère.



Processus de liaison



Pour que les commandes manuelles puissent être utilisées pour commander les véhicules, elles doivent toutes être «reliées» au récepteur. Mettez le circuit en marche.

1
Le récepteur indique qu'il est prêt à fonctionner grâce à l'éclairage circulant de l'affichage (1).

2
Pressez le bouton SET (2) jusqu'à ce que le chiffre 1 apparaisse sur l'affichage (1). Le chiffre indiqué est l'adresse ultérieure du véhicule. L'adresse suivante peut être connectée en appuyant une nouvelle fois sur le bouton.

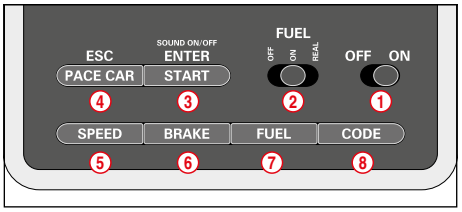
Appuyez maintenant une seule fois sur le bouton de liaison (3) sur le haut de la commande manuelle. Le processus de liaison a réussi lorsque la LED clignote sur la commande manuelle et lorsque l'éclairage de segment s'affiche sur le récepteur. Le processus de liaison est terminé et la commande manuelle peut être utilisée.

3
Procédez de la même manière pour relier la deuxième commande. Appuyez deux fois sur le bouton SET (2) sur le récepteur jusqu'à ce que le chiffre 2 s'affiche (1). Appuyez ensuite sur le bouton de liaison (3) de la deuxième commande manuelle.

4
Pour afficher l'adresse définie de la commande manuelle, appuyez une fois sur le bouton de liaison (2) sur le dessus de la commande manuelle. La LED (1) clignote selon l'adresse définie.

La commande manuelle passe en mode économie d'énergie si elle n'est pas actionnée après 20 secondes. La commande manuelle peut être à nouveau activée par pression sur le bouton poussoir ou l'interrupteur.

Éléments de commande Control Unit



1. Commutateur Marche/Arrêt
2. Commutateur pour fonction réservoir
3. Touche de départ de la course / touche de validation pour la programmation
4. Touche pour Pace Car / interruption de la programmation
5. Touche pour réglage de la vitesse de base
6. Touche pour réglage du comportement au freinage
7. Touche pour réglage du contenu du réservoir
8. Touche de programmation pour véhicules

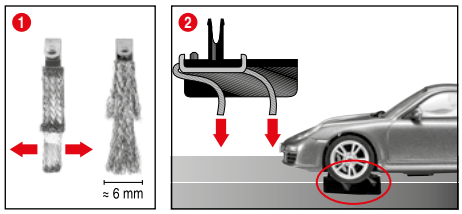
Indications générales pour la manipulation
Certaines touches sont occupées plusieurs fois. Le réglage de certaines fonctions se fait par l'intermédiaire de combinaison de touches. Toutes les opérations de programmation peuvent être interrompu par l'intermédiaire de la touche (4) «ESC/PACE CAR». Vous trouverez d'autres détails par la suite.

Codage/programmation des véhicules sur le régulateur de vitesse correspondant



Placez le véhicule à codifier sur la piste et branchez la Control Unit. Appuyez une fois sur la touche «Code» (8), fig. 1; la première DEL commence à s'allumer, fig. 2. Appuyez ensuite une fois sur la touche pour changement de voie sur le régulateur de vitesse, fig. 3. Pour les véhicules dotées d'éclairage, les feux commencent à clignoter et les DEL 2-4 s'allument les unes derrière les autres sur la Control Unit. Après le codage, la DEL du milieu reste allumée en permanence (fig. 4) et le véhicule a été assigné au régulateur de vitesse.
Remarque: Pour ce genre de codage, **seul le véhicule à codifier** doit se trouver sur le circuit.

Préparation pour le départ

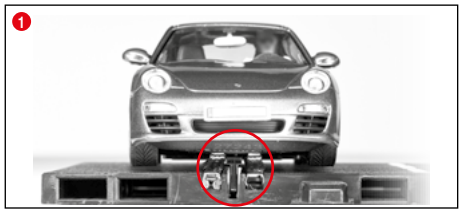


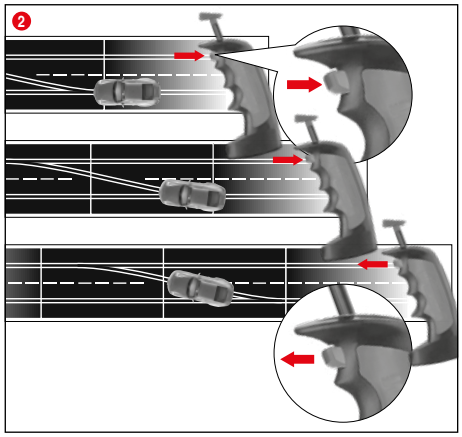
Ce véhicule Carrera DIGITAL 124 est parfaitement adapté au système de rails Carrera 1:24.

1 + 2 É Position optimale de la tresse double:
Pour rouler aisément et continuellement, écarter légèrement l'extrémité de la tresse 1 et la plier en direction du rail conformément à la fig. 2. Seule l'extrémité de la tresse devrait avoir contact avec le rail et elle peut être un peu raccourcie en cas d'usure. Il faut éliminer de temps en temps la poussière et les résidus des rails et de la tresse.

En mode de jeu, des petits éléments de la voiture, comme le becquet ou le rétroviseur qui doivent être reproduits comme tels pour rester fidèles aux originaux, risquent de se détacher voire de se briser. Pour éviter ces désagréments, vous avez la possibilité de les protéger en les enlevant avant d'activer le mode de jeu.

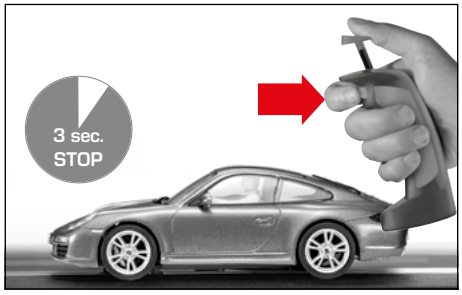
Fonctionnement du changement de voie





1 Veillez à ce que la quille de guidage de la voiture se trouve dans l'ornière et que la tresse double soit en contact avec le rail conducteur électrique. Placez les voitures sur les rails de raccordement.
2 **Lors du changement de voie, il faut appuyer sur le bouton de la commande manuelle jusqu'à ce que la voiture soit passé sur le carrefour.**

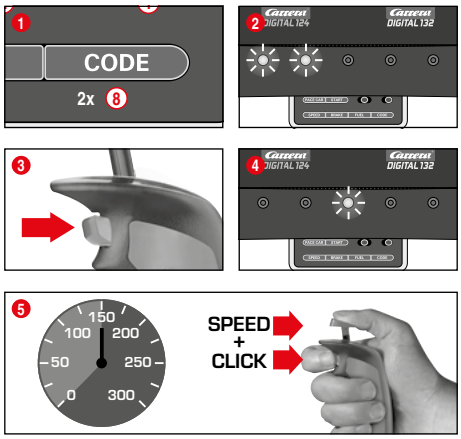
Marche /Arrêt de la fonction d'éclairage



La voiture programmée sur le régulateur manuel doit se trouver à l'arrêt depuis au moins 3 s sur le circuit avant que vous puissiez activer ou désactiver la fonction d'éclairage en appuyant sur le bouton d'aiguillage.

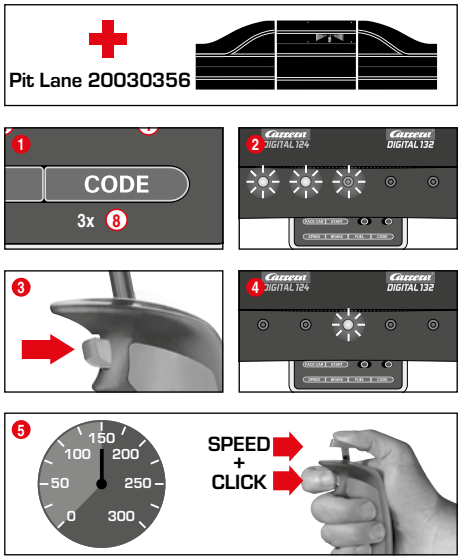
Remarque :
n'est valable que pour les modèles avec feux de véhicule

Codage/programmation Autonomous Car



Placez le véhicule à codifier sur le parcours alors que la Control Unit est branchée et appuyez 2 fois sur la touche «Code» 8, fig. 1. Les deux premières DEL sont allumées sur la Control Unit, fig. 2. Appuyez à présent sur la touche de changement de voie du régulateur de vitesse, fig. 3; les DEL 3-5 s'allument à présent l'une après l'autre. Attendez jusqu'à ce que la DEL du milieu se rallume, fig. 4. Actionnez la tige du régulateur de vitesse et amenez le véhicule à la vitesse souhaitée. Appuyez à nouveau sur la touche de changement de voie après avoir atteint la vitesse, fig. 5.
Le codage de l'Autonomous Car est ainsi achevé.
Remarque: Pour ce genre de codage, **seul le véhicule à codifier** doit se trouver sur le circuit. La programmation de l'Autonomous Car est conservée jusqu'à ce que le véhicule soit codifié une nouvelle fois. L'Autonomous Car est affiché dans la connexion avec la tour de position toujours avec l'adresse 7.

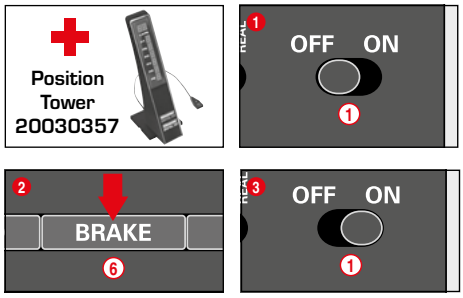
Codage/programmation Pace Car



(uniquement en liaison avec Pit Stop Lane #20030356)
Placez le véhicule à codifier sur le parcours alors que la Control Unit est branchée et appuyez 3 fois sur la touche „Code" 8, fig. 1. Les trois premières DEL sont allumées sur la Control Unit, fig. 2. Appuyez à présent sur la touche de changement de voie du régulateur de vitesse, fig. 3; les DEL 2-5 s'allument à présent l'une après l'autre. Attendez jusqu'à ce que la DEL du milieu se rallume, fig. 4. Actionnez la tige du régulateur de vitesse et amenez le véhicule à la vitesse souhaitée. Appuyez à nouveau sur la touche de changement de voie après avoir atteint la vitesse, fig. 5. Le codage du Pace Car est ainsi achevé et le véhicule roule dans la Pit Stop Lane.
Remarque: Pour ce genre de codage, **seul le véhicule à codifier** doit se trouver sur le circuit. La programmation de l'Autonomous Car est conservée jusqu'à ce que le véhicule soit codifié une nouvelle fois. L'Autonomous Car est affiché dans la connexion avec la tour de position toujours avec l'adresse 8.

Fonction élargie Pace Car
Après le codage du Pace Car, celui-ci roule automatiquement dans la Pit Lane au cours du premier tour. Pour faire démarrer le Pace Car, appuyez une fois sur la touche «Pace Car» 4. Les DEL 2 et 3 sur la Control Unit s'allument et le Pace Car quitte la Pit Lane. Le Pace Car roule à présent jusqu'à ce que vous appuyez une nouvelle fois sur la touche «Pace Car». La DEL 2 s'éteint alors et le véhicule roule automatiquement dans la Pit Lane au cours du tour actuel.

Affichage de la position pour Autonomous et Pace Car

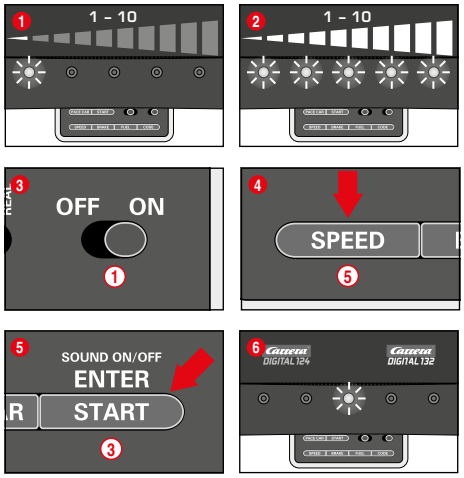


(uniquement en liaison avec la tour de position #20030357)
La position de l'Autonomous Car (adresse 7) et du Pace Car (adresse 8) peut être affichée sur la tour de position. Cette fonction peut être branchée sur la Control Unit. Maintenez la touche «BRAKE»6 enfoncée alors que la Control Unit est débranchée, fig. 2, branchez le circuit et relâchez à nouveau la touche «BRAKE». En appuyant une nouvelle fois sur la touche, vous faites commuter la fonction :

1 DEL est allumée = pas d'affichage
2 DEL sont allumées = affichage sur la tour de position.

Réglez la fonction souhaitée et confirmez la sélection avec la touche «START/ENTER».

Réglage de la vitesse de base des véhicules

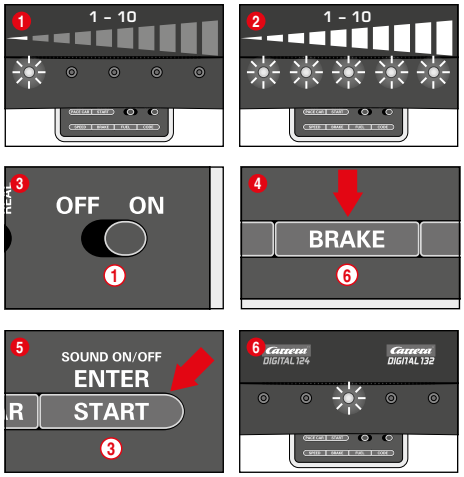


Le réglage de la vitesse de base peut se faire individuellement pour un et/ou plusieurs véhicules. Les véhicules à régler doivent se trouver sur le circuit à ce moment-là. Le réglage peut se faire en 10 étapes, les 5 DEL signalant les différentes étapes en clignotant voire en étant allumées en permanence.
1 1 DEL s'allume = faible vitesse
2 5 DEL s'allument = vitesse élevée

Placez les véhicules à régler sur le circuit alors que la Control Unit est branchée et appuyez une fois sur la touche «SPEED» 5. Un certain nombre de DEL s'allument alors. Elles signalent la vitesse utilisée en dernier. Appuyez sur la touche «SPEED» 5 jusqu'à ce que la vitesse de base souhaitée soit sélectionnée. Validez la sélection avec la touche «ENTER/START» 3.
Une brève lumière balayante et l'allumage de la DEL du milieu confirment que le réglage est achevé, fig. 6.

F

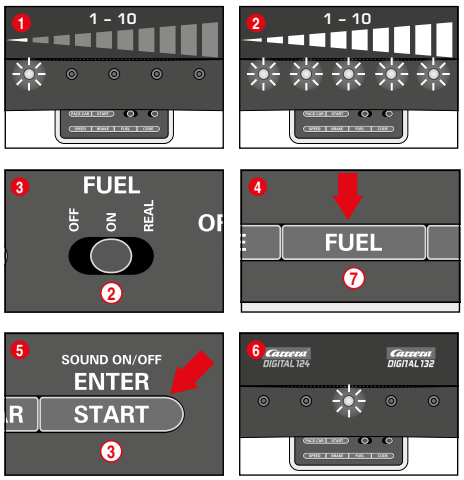
Réglage du comportement des véhicules au freinage



(uniquement pour les véhicules commandées par régulateur manuel)
Le réglage du comportement au freinage peut se faire individuellement pour un et/ou plusieurs véhicules. Les véhicules à régler doivent se trouver sur le circuit à ce moment-là. Le réglage peut se faire en 10 étapes, les 5 DEL signalant les différentes étapes en clignotant voire en étant allumées en permanence.
1 DEL s'allume = freinage faible
2 5 DEL s'allument = freinage puissant

Placez les véhicules à régler sur le circuit alors que la Control Unit est branchée et appuyez une fois sur la touche «BRAKE» (6). Un certain nombre de DEL s'allument alors. Elles signalent le niveau de freinage utilisé en dernier. Appuyez sur la touche «BRAKE» (6) jusqu'à ce que le comportement au freinage souhaité soit sélectionné. Validez la sélection avec la touche «ENTER/START» (3). Une brève lumière balayante et l'allumage de la DEL du milieu confirment que le réglage est achevé, fig. 6.

Réglage du contenu du réservoir



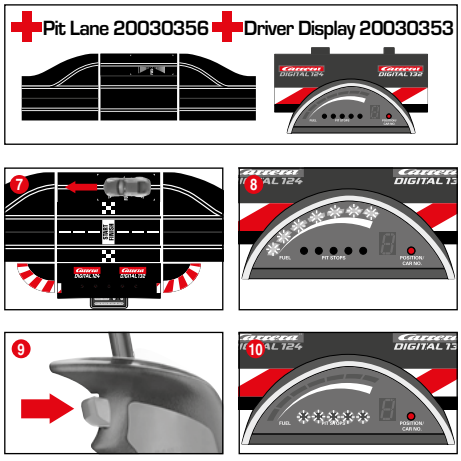
(uniquement pour les véhicules commandées par régulateur manuel)
Le réglage du contenu du réservoir en liaison avec la Pit Lane (20030356) se fait simultanément pour tous les véhicules. Le réglage peut se faire en 10 étapes, les 5 DEL signalant les différentes étapes en clignotant voire en étant allumées en permanence.
1 DEL s'allume = contenu du réservoir réduit
2 5 DEL s'allument = le réservoir est plein.

Placez les véhicules à régler sur le circuit alors que la Control Unit est branchée et branchez la fonction réservoir via l'interrupteur à coulisse (2) fig. 3. Appuyez une fois encore sur la touche «FUEL» (7). Un certain nombre de DEL s'allument alors. Elles signalent le contenu du réservoir utilisé en dernier. Appuyez sur la touche «FUEL» (7) jusqu'à ce que le contenu du réservoir souhaité soit sélectionné. Validez la sélection avec la touche «ENTER/START» (3). Une brève lumière balayante et l'allumage de la DEL du milieu confirment que le réglage est achevé, fig. 6.

Fonction réservoir élargie
Via l'interrupteur à coulisse (2), 3 modes peut être sélectionnés, fig. 3:
- OFF = les véhicules ne consomment pas «d'essence»
- ON = les véhicules consomment de «l'essence»
- REAL = vitesse maximale en fonction du contenu du réservoir/ les véhicules consomment de «l'essence» (uniquement en liaison avec la Pit Lane 20030356 voire la Pit Stop Lane 20030346 et Pit Stop Adapter Unit 20030361)

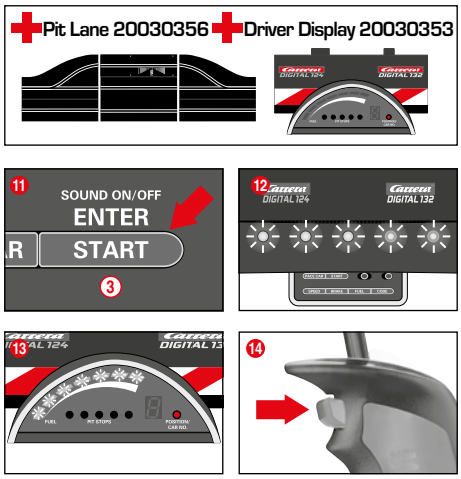
En «mode REAL», le véhicule avec le réservoir plein „plus lourd", roule plus lentement et a un freinage moins puissant ; le véhicule avec le réservoir vide est „plus léger", roule plus vite et a un freinage plus élevé. L'affichage du contenu actuel du réservoir et la «consommation en essence» ne peut se faire qu'en liaison avec le Driver Display 20030353 et le Pit Stop 20030356.

Faire le plein d'essence des véhicules avec la Pit Lane 20030356 et le Driver Display 20030353



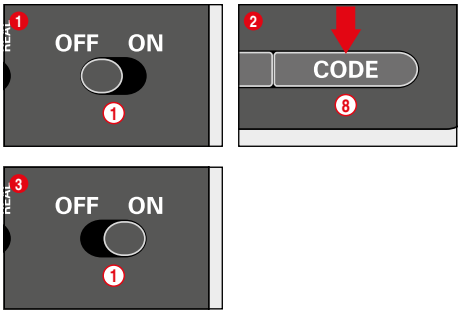
Le contenu actuel du réservoir du véhicule peut être lu via l'affichage à barres avec les 5 DEL verts et les 2 DEL rouges du Driver Display. Pour faire le plein d'essence avec le véhicule, se rendre dans la Pit Lane via le capteur de réservoir, fig. 7. L'affichage à barres commence alors à clignoter, fig. 8, et vous pouvez faire le plein du véhicule en maintenant la touche de changement de voie, fig. 9. Le nombre de remplissages du réservoir est affiché par le clignotement ou l'allumage des DEL jaunes, fig. 10 (cf. aussi Driver Display). **Remarque : Les véhicules avec réservoir vide ne sont pas pris en compte lors du comptage des tours en liaison avec la tour de position 20030357.**

Réglage du contenu du réservoir lors du départ de la course



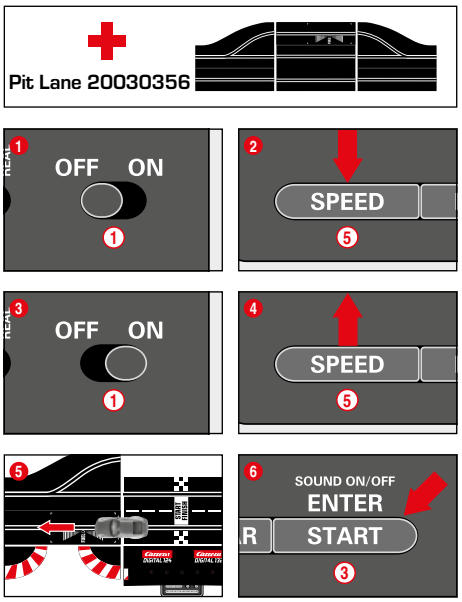
(uniquement en liaison avec Pit Lane 20030356 et Driver Display 20030353)
Indépendamment du réglage de base du contenu du réservoir, le contenu du temps pour un et/ou plusieurs véhicules peut être réglé individuellement lors du départ d'une course pour les tours jusqu'au premier arrêt pour refaire le plein. Appuyez une fois sur la touche «START/ENTER» (3); les 5 DEL restent allumées en permanence sur la Control Unit, fig. 12, et l'affichage en barres du/des Driver Display clignotent, fig. 13. En cliquant sur la touche de changement de voie sur le régulateur manuel correspondant, il est possible de modifier le niveau de remplissage du réservoir, fig. 14.

Verrouillage des touches pour effectuer les réglages



Afin de verrouiller les touches pour le réglage de Speed, Brake et Fuel (vitesse, freinage et réservoir), procédez comme suit :
Maintenez la touche de code (8) enfoncée avec le Control Unit éteint, allumez ensuite le Control Unit puis relâchez la touche de code. Pour déverrouiller les touches, effectuez à nouveau ce processus.

Fonction Pit Lane élargie

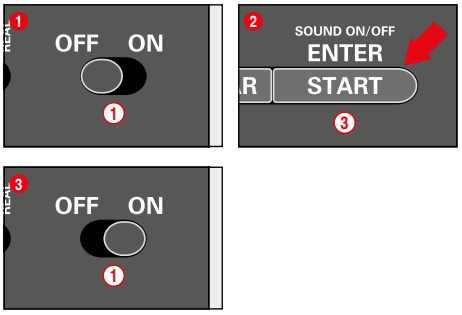


(uniquement en liaison avec Pit Lane 20030356)
Il est possible de brancher/débrancher la fonction de comptage de tour dans la Pit Lane 20030356 voire Pit Stop Lane 20030346 avec la Pit Stop Adapter Unit 20030361. Pour ce, appuyez sur la touche «SPEED» (5) alors que la Control Unit est débranchée, branchez la Control Unit et lâchez la touche «SPEED» (5). En appuyant à nouveau sur la touche, 1 ou 2 DEL s'allument selon le réglage.

- DEL 1 = fonction de comptage de tours à l'arrêt
- DEL 1 + 2 = fonction de comptage de tours en marche

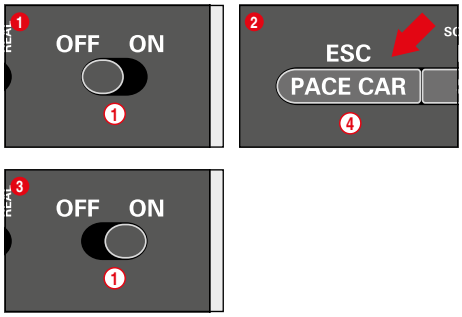
Sélectionnez le réglage souhaité et glissez ou roulez avec un véhicule au-dessus du capteur Pit Lane, fig. 5. Les réglages sont repris lors du passage. Pour à nouveau quitter le mode des réglages, appuyez sur la touche «START/ENTER» (3).

Son ON/OFF



La sonorité de validation lors du passage au-dessus des capteurs et de la commande de la touche peut être déconnectée. Maintenez à cet effet la touche «START/ENTER» (3) enfoncée alors que la Control Unit est débranchée, branchez le circuit et relâchez à nouveau la touche «START/ENTER» (3). La sonorité de validation lors du branchement de la Control Unit ne peut cependant pas être déconnectée.

Fonction Reset



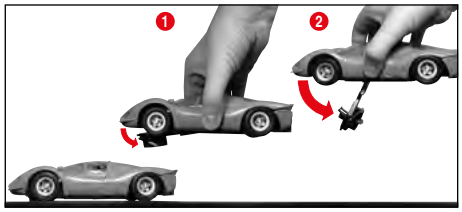
Pour restituer les réglages d'usine, la Control Unit dispose d'une fonction reset.
Pour ce, maintenez la touche „ESC/PACE CAR" (4) enfoncée alors que la Control Unit est débranchée ; branchez le circuit et relâchez la touche. Tous les réglages effectués jusqu'ici pour la vitesse, le comportement au freinage, le contenu du réservoir, la sonorité et le comptage de tours seront remis au réglage d'usine. Les réglages des véhicules ne sont pas concernés dans la mesure où ils ne se trouvent pas sur le circuit à ce moment-là.

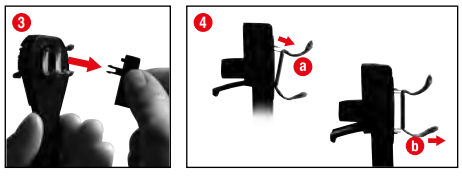
Réglages d'usine:
- Vitesse = 10
- Comportement au freinage = 10
- Contenu du réservoir = 7
- Sonorité = On
- Affichage de la position pour la Autonomous Car et la Pace Car = OFF

Mode économie de courant

La Control Unit se met après 20 minutes de non-emploi en mode économie de courant et déconnecte tous les affichages tels que la tour de position, les Driver Display et la Startlight. Pour la réactivation, éteindre le Control Unit pendant 2 à 3 secondes et le rallumer. Tous les réglages sont conservés.

Remplacement de la tresse double et de la quille de guidage





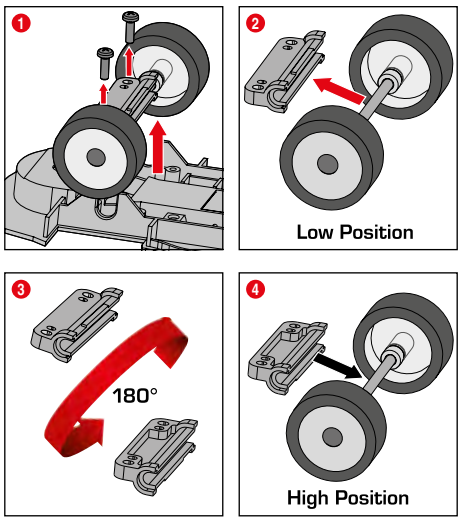
Le bras oscillant se déplie légèrement lorsque l'on soulève la voiture (Fig. 1).

Pour remplacer la quille de guidage ou la double tresse, vous pouvez déplier un peu plus le bras oscillant comme le montre la Figure 2.

3 Pour remplacer la quille de guidage et les frotteurs double tresse, commencez par retirer d'abord la quille.

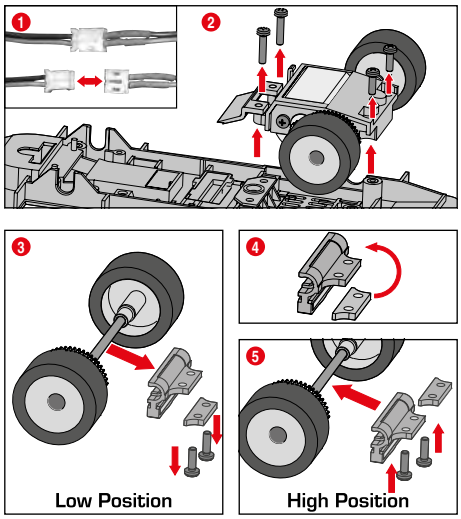
4 Vous pouvez ensuite enlever les deux frotteurs double tresse et les remplacer. Retirez d'abord le frotteur supérieura 4 a partiellement avant d'extirper entièrement la double tresse avec le frotteur 4 b Procédez de la même manière pour le montage.

Réglage en hauteur du châssis de la voiture

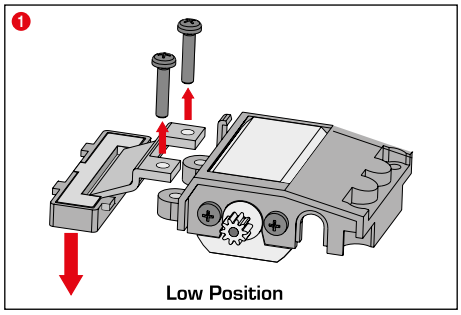


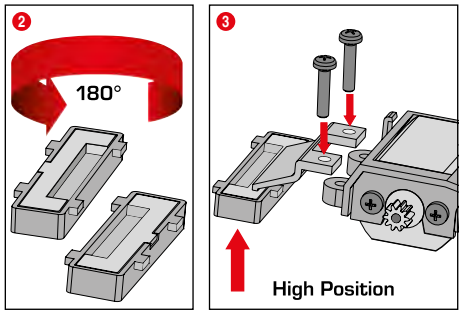
Avant de pouvoir commencer l'ajustage du châssis et des unités aimantées, il faut retirer la carrosserie du véhicule. Pour ce, dévissez les vis de fixation sur le dessous du véhicule et retirez la carrosserie.

Réglage en hauteur de l'essieu avant
1 Dévissez les deux vis du support de l'essieu avant et retirez l'essieu avant complet avec le support hors du châssis. 2 Retirez le support de l'essieu, tournez-le de 180 degrés 3 et enfichez ensuite l'essieu à nouveau dans le support 4. Il est possible à présent de remonter l'essieu avant avec le support dans le châssis.



Réglage en hauteur de l'essieu arrière
Pour faciliter les travaux, séparez prudemment le raccord à fiche entre le moteur et la platine 1. Retirez les deux vis avant de l'unité du bloc moteur et retirez le serre-flan magnétique hors du châssis. Dévissez à présent les deux vis arrière et sortez le bloc moteur complet 2.
Retournez le bloc moteur et retirez les deux vis du support de l'essieu arrière. Retirez la plaquette d'écartement et l'essieu arrière complet avec le support 3. Pour le réglage en hauteur, posez à présent d'abord la plaquette d'écartement dans le bloc moteur 4 et revissez l'essieu arrière complet à fond 5.

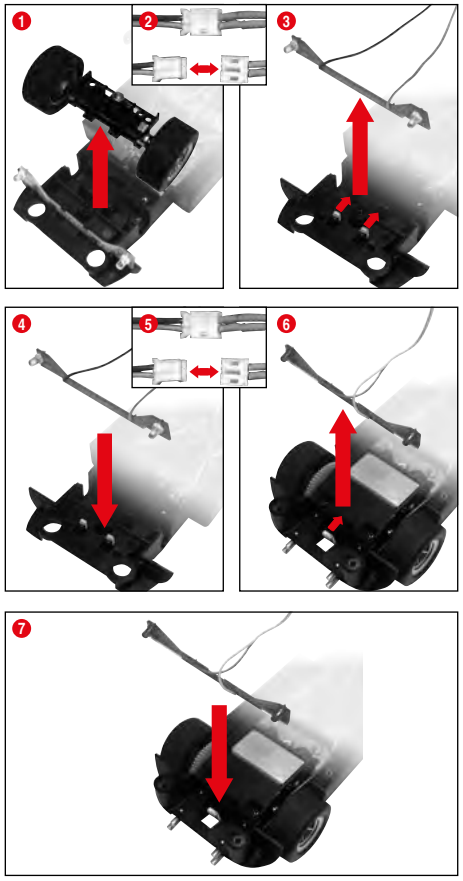




Réglage de l'unité magnétique du milieu
En option il est aussi possible de régler l'unité magnétique du milieu. Retirez à cet effet l'unité magnétique complète hors du châssis 1, tournez-la horizontalement de 180 degrés 2 et insérez-la à nouveau dans le châssis. Montez enfin le serre-flan magnétique 3 et rétablissez tous les raccords à fiche.

Remarque : Réglage en hauteur du châssis de la voiture – en fonction du modèle

Remplacement de la platine d'éclairage

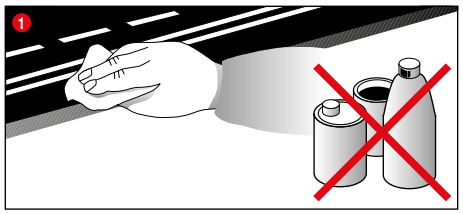


ATTENTION! Les platines d'éclairage peuvent être vissées à fond selon le modèle.

Phares avant: Pour remplacer les platines d'éclairages, dévisser la partie supérieure de la voiture du châssis. Dévisser l'essieu avant comme le montre la Figure 1 et débrancher le câble reliant les phares avant à la platine de la voiture (Fig. 2). Plier le crochet à cliquet (Fig. 3) légèrement vers le bas et extirper la platine d'éclairage en la tirant vers le haut. Insérer la platine d'éclairage (Fig. 4), jusqu'à enclenchement du crochet à cliquet. Revisser l'essieu avant et reconnecter les câbles en respectant le code couleur.
Phares arrière: Débrancher le câble reliant les phares avant à la platine de la voiture, comme indiqué à la Figure 5 . Plier le crochet à cliquet (Fig. 6) légèrement vers le bas et extirper la platine d'éclairage en la tirant vers le haut. Insérer la platine d'éclairage jusqu'à enclenchement du crochet à cliquet (Fig. 7) et reconnecter les câbles en respectant le code couleur.

F

Maintenance et entretien





Afin de garantir le parfait fonctionnement du circuit de course, il faut nettoyer régulièrement toutes les pièces du circuit. Avant de nettoyer, retirer la fiche de courant.

1 Circuit de course: Nettoyer la surface de la voie et les ornières avec un torchon sec. Ne pas utiliser de solvant ou de produits chimiques pour le nettoyage. Si le circuit n'est pas utilisé, ranger le circuit en le protégeant de la poussière et de l'humidité, de préférence dans son car-ton original.

2 Check-liste des voitures: Nettoyer les points d'appui des essieux et des roues, le pignon du moteur, les roues d'engrenage et les coussinets et graisser avec de la graisse exempte de résine et d'acide. Utilisez comme instrument un cure-dent par ex. Vérifier régulièrement l'état des tresses et des pneus.

Élimination des défauts mode de conduite

Élimination des défauts:
En cas de pannes, veuillez vérifier les fonctions suivantes:
• Les raccords électriques sont-ils corrects?
• Le transformateur et la commande manuelle sont-ils correctement raccordés?
• Les jonctions des voies sont-elles en parfait état?
• La piste et les ornières sont-elles propres et sans corps étrangers?
• Les tresses sont-elles en bon état et sont-elles contact avec l'ornière?
• Les voitures sont-elles correctement codées sur le régulateur manuel correspondant ?
• En cas de court-circuit électrique, l'alimentation en courant du circuit sera automatiquement déconnectée durant 5 secondes, ce qui sera signalé par des signaux acoustiques et optiques.
• Les voitures sont-elles placées dans le sens de course du circuit ? Si l'inverseur du sens de course ne fonctionne pas, commuter le sens de course au-dessous de la voiture.
• L'Adapter Unit est-il correctement inséré dans le sens de la marche ?
• La batterie de la commande manuelle est-elle bien branchée ?
• La batterie est-elle chargée ?
• La LED de la commande manuelle clignote-t-elle lors de la charge ?
• La commande manuelle est-elle reliée au récepteur ?
• Existe-t-il une double attribution d'adresse de la commande manuelle ?

Remarque:
En mode de jeu, des petits éléments de la voiture, comme le becquet ou le rétroviseur qui doivent être reproduits comme tels pour rester fidèles aux originaux, risquent de se détacher voire de se briser. Pour éviter ces désagréments, vous avez la possibilité de les protéger en les enlevant avant d'activer le mode de jeu.

Mode de conduite:
• Adopter une allure rapide sur les droites, freiner avant les virages et accélérer à nouveau à la sortie du virage.
• Ne jamais retenir ou bloquer les véhicules tant que le moteur est en marche en prévention d'une éventuelle surchauffe ou d'endommagements du moteur.

Remarque: Si vous utilisez des systèmes de rails qui n'ont pas été fabriqués par Carrera, il faut remplacer la quille de guidage existant déjà par la quille de guidage spéciale (#20085309). De légers bruits de route lors de l'emploi du Passage Carrera (#20020587) ou du virage relevé 1/30° (#20020574) sont dus à l'originalité de l'échelle et ne portent pas préjudice à la qualité du jeu.

Caractéristiques techniques

Tension de sortie · Transformateur pour jouet

18 V ⎓ 54 W

Batterie lithium polymère :
3,7 V ⎓ 180 mAh · 0,7 Wh

Temps de charge maximal : 2 heures

Fréquence : 2,4 GHz
Bande de fréquence : 2400-2483,5 MHz
Puissance de transmission : 10 mW max.

Raison sociale ou marque déposée, numéro d'enregistrement au registre du commerce et adresse du fabricant	Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z
Référence du modèle	STAD-HKYF-002B STAD-HKYF-003B STAD-HKYF-004B
Tension d'entrée	100-240 V~
Fréquence du CA d'entrée	50/60 Hz
Tension de sortie	DC 18 V
Courant de sortie	3.0 A
Puissance de sortie	54.0 W
Rendement moyen en mode actif	88.8 %
Rendement à faible charge (10 %)	83.06 %
Consommation électrique hors charge	0.15 W

Modes de courant
1.) Mode Jeu = les véhicules sont actionnés par le régulateur manuel
2.) Mode Pause = Les régulateurs manuels ne sont pas actionnés, pas de jeu
3.) Mode Veille = après 20 minutes env. de pause, le rail de raccordement commute au mode Veille.
La DEL du milieu clignote à intervalles longs.
CONSOMMATION DE COURANT < 0,21 W
Pour la réactivation, éteindre le Control Unit pendant 2 à 3 secondes et le rallumer. Le circuit se trouve alors à nouveau en mode repos.
4.) État à l'arrêt = Adaptateur secteur séparé du réseau

0-3

Cet appareil est marqué du symbole du tri sélectif relatif aux déchets d'équipe-ments électriques et électroniques. Cela signifie que ce produit doit être pris en charge par un système de collecte sélectif conformément à la directive européenne 2012/19/UE afin de pouvoir soit être recyclé soit démantelé afin de réduire tout impact sur l'environnement.

Pour plus de renseignements, vous pouvez contacter votre administration locale ou régionale.

Les produits électroniques n'ayant pas fait l'objet d'un tri sélectif sont potentielle-ment dangereux pour l'environnement et la santé humaine en raison de la présence de substances dangereuses.

Le présent appareil est conforme aux CNR d'Industrie Canada applicables aux appareils radio exempts de licence. L'exploitation est autorisée aux deux conditions suivantes :
(1) l'appareil ne doit pas produire de brouillage, et
(2) l'appareil doit accepter tout brouillage radioélectrique subi, même si le brouillage est susceptible d'en compromettre le fonctionnement.

ATTENTION:
DANGER D'ÉTOUFFEMENT - PRÉSENCE DE PETITES PIÈCES
NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS.

Conforme aux exigences de sécurité de la norme ASTM F963.

Instructions de sécurité

Directives et instructions de sécurité pour l'utilisation des batteries LiPo:
Les batteries LiPo sont des batteries plus sensibles que les piles alcalines ou NiMh habituelles. Tous les règlements et instructions de sécurité doivent donc être respectés avec précision. Il y a danger d'incendie en cas de mauvaise manipulation de batteries LiPo.
Vous acceptez tous les risques liés aux batteries lithium en manipulant, en chargeant ou en utilisant la/les batterie(s) LiPo livrées.

• Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées ! Veuillez utiliser la station de charge livrée. En cas de non-respect de ces instructions, il y a danger d'incendie, mise en danger de la santé et/ou dégradation de matériel. N'utilisez JAMAIS un autre appareil de charge !
• Les piles rechargeables ne doivent être chargées que sous la surveillance d'un adulte. Ne laissez jamais la batterie se charger sans surveillance. Lorsque vous chargez la batterie, prenez soin de toujours rester dans les environs afin de pouvoir surveiller le processus de charge et réagir à d'éventuels problèmes.
• Si la batterie se gonfle ou se déforme pendant le processus de décharge ou de charge, arrêtez immédiatement le processus. Retirez la batterie avec précaution et aussi vite que possible et placez-la dans un endroit ouvert, sûr et à l'abri de matériaux inflammables et surveillez-la pendant 15 minutes minimum. Il y a danger d'incendie lorsque vous chargez ou déchargez à nouveau une batterie gonflée ou déformée. Même en cas de déformation ou de gonflement minimes, la batterie doit être mise hors service.
• Vous devez charger la batterie livrée dans un endroit sûr à l'abri de matériaux inflammables.
• Les accus vides doivent être retirés du jouet.
• Stockez la batterie dans un endroit sec à température ambiante (16° - 18°C). N'exposez pas la batterie directement aux rayons du soleil ou à toute autre source de chaleur. Les températures dépassant 50°C sont généralement à éviter.
• Chargez impérativement la batterie après utilisation afin d'éviter un déchargement de la batterie. Chargez la batterie de temps en temps en cas de longue période de non-utilisation (env. tous les 2 à 3 mois). Un non-respect de la manipulation de la batterie décrite ci-dessus peut mener à un défaut.
• VN'utilisez pas d'objets pointus ou coupants pour changer la batterie. N'endommagez en aucun cas le film protecteur de la batterie.
• En cas de remplacement de batterie défectueuse, seule l'utilisation des types de batterie recommandés est autorisé. Les batteries endommagées ou inutilisables constituent des déchets spéciaux et doivent être éliminées en conséquence.
• Ne pas jeter les batteries/piles au feu ni les exposer à des températures élevées. Il y a risque d'incendie et d'explosion.
• Les électrolytes et vapeurs d'électrolytes contenus dans les batteries LiPo sont dangereux pour la santé. Évitez tout contact direct avec les électrolytes. En cas de contact des électrolytes avec la peau, les yeux ou d'autres parties du corps, un rinçage ou un lavage doit être effectué avec de l'eau suffisamment froide, et il convient de consulter un médecin.
• Les batteries ne sont pas des jouets et ne doivent pas être laissées dans les mains des enfants. Ne pas laisser les batteries à la portée des enfants.
• Les bornes de raccordement / bornes de batterie ne doivent pas être mises en court-circuit !
• Le jouet ne doit être utilisé qu'avec un transformateur / bloc d'alimentation pour jouets.
• Le transformateur / le bloc d'alimentation n'est pas un jouet !

Contenido

Advertencias de seguridad 25
Declaración de conformidad 25
Contenido de la caja 25
Aviso técnico relativo al montaje 25
Aviso importante 26
Descripción 26
Antes del primer uso 26
Cuidado de la batería 26
Instrucciones de montaje 26
Vallas protectoras y soportes 26
Conexión eléctrica 26
Piezas de construcción de los vehículos 26
Conexiones Control Unit 27
Conexión del receptor 27
Conexión de la estación de carga 27
Carga del regulador manual 27
Proceso de vinculación 27
Elementos de control Control Unit 27
Codificación / programación
de los vehículos en el respectivo regulador manual 27
Preparación de la salida 28
Funcionamiento de las agujas 28
Función luminosa Con/Des 28
Codificación / Programación Autonomous Car 28
Codificación / programación del Pace Car 28
Indicación de la posición para Autonomous y Pace Car 28
Ajuste de la velocidad básica de los vehículos 28
Ajuste del frenado de los vehículos 29
Ajuste del contenido del depósito 29
Bloqueo de teclas para ajustes 29
Función Pit Lane ampliada 29
Sonido ON/OFF 29
Función Reset 30
Función ahorro de energía 30
Cambio del cursor doble y la quilla de conducción 30
Ajuste de la altura del chasis 30
Cambio de la placa de luz 30
Mantenimiento 31
Solución de fallos / Consejos sobre la conducción 31
Datos técnicos 31
Advertencias 31

¡Bienvenido!

¡Bienvenido al equipo Carrera!
Las presentes instrucciones contienen datos importantes para el montaje y el manejo de su circuito Carrera DIGITAL 124. Lea las instrucciones atentamente y guárdelas para consultas posteriores. En caso de tener alguna duda, diríjase al departamento de ventas o visite nuestra página web: **carrera-toys.com**
Verifique el contenido de la caja y asegúrese de que el producto no tenga desperfectos debidos al transporte. Le recomendamos guardar la caja, porque contiene información importante.Deseamos que disfrute al máximo con su nuevo circuito de Carrera DIGITAL 124.

Advertencias de seguridad

• **¡ADVERTENCIA!** No adecuado para niños menores de 36 meses. Peligro de asfixia por piezas pequeñas que pueden tragarse. Atención: peligro de pillarse los dedos debido a la función.

• **¡ADVERTENCIA!**
Este juguete contiene imanes o componentes magnéticos. La unión de los imanes entre sí o a un objeto metálico dentro del cuerpo humano puede provocar lesiones graves o mortales. Si se han tragado o inhalado los imanes, busque atención médica inmediata.

• **¡ADVERTENCIA!**
Solo debe permitirse a niños de como mínimo 8 años el uso del cargador de pilas. Dé instrucciones suficientes para que el niño pueda utilizar el cargador de pilas de modo seguro y explíquele que no se trata de un juguete y no debe jugar con él.

• El transformador no es ningún juguete! No se deben poner en cortocircuito las conexiones del transformador! Advertencia para los padres: Asegúrese con regularidad de que las conexiones, los enchufes y la caja no muestren desperfecto alguno! Utilice sólo el transformador previsto! No vuelva a utilizar el transformador, si éste ha sufrido algún daño! Utilice sólo un transformador para el circuito de carreras. Recomendamos desconectar el transformador de la corriente, si no se van a realizar carreras durante un prolongado espacio de tiempo. No abra nunca las cajas del transformador ni de los reguladores de velocidad!!

Aviso para los padres:
Los transformadores y los bloques de alimentación para juguetes no deben ser usados como juguetes. El uso de estos productos debe tener lugar bajo vigilancia constante de los padres.

• Asegúrese con regularidad de queel circuito, los vehículos y el cargador no muestrandesperfecto alguno en las conexiones, losenchufes o las cajas. Sustituya las piezas defectuosas.
• El circuito de carreras no está apto para su uso al aire libre ni en espacios húmedos! Manténgalo alejado de cualquier líquido.
• No coloque piezas de metal encima de las vías, con el fin de evitar un cortocircuito en el sistema eléctrico. No coloque el circuito de carreras cerca de objetos frágiles, porque los vehículos, que salen lanzados de las pistas, podrían estropearlos.
• Saque el enchufe de la toma de corriente, antes de limpiar o someter el circuito a mantenimiento. Utilice un trapo húmedo sin disolventes ni productos químicos. Si no utiliza el circuito, guárdelo en un lugar seco y libre de polvo, preferentemente en su caja original.
• No utilizar la pista de carreras a nivel de la cara o de los ojos ya que existe peligro de lastimarse por coches expulsados.
• El mal uso del transformador puede provocar un choque eléctrico.
• El juguete solo debe conectarse a un equipo de la Clase II que tenga el siguiente símbolo. 
• El juguete y el cargador sólo deben utilizarse con un transformador para juguetes.
• ¡No utilizar con transformadores regulables!
• Si el cable de conexión a la red de este aparato está dañado, debe enviarse a Atención al Cliente de la empresa Carrera o una persona cualificada debe sustituirlo para evitar peligros.

Indicación:
Los vehículos y la unidad de control solo pueden volver a ponerse en funcionamiento cuando estén completamente montados.

El montaje solo debe ser realizado por adultos. Este aparato puede ser utilizado por niños de a partir 8 años, y por personas con capacidades físicas, sensoriales o mentales reducidas o con falta de experiencia y conocimientos, siempre que se les supervise o se les instruya en el uso seguro del aparato y que comprendan los peligros que conlleva. Los niños no pueden jugar con el aparato. La limpieza y el mantenimiento del usuario no deben ser realizados por niños sin supervisión. Se debe instruir al niño para que no cargue las baterías no recargables debido al peligro de explosión y para que no intente hacerlo.

Declaración de conformidad

Por la presente, Carrera Toys GmbH declara que el tipo de equipo radioeléctrico "2,4 GHz WIRELESS+" es conforme con la Directiva 2014/53/UE. El texto completo de la declaración UE de conformidad está disponible en la dirección Internet siguiente: carrera-toys.com – Seguridad y Calidad

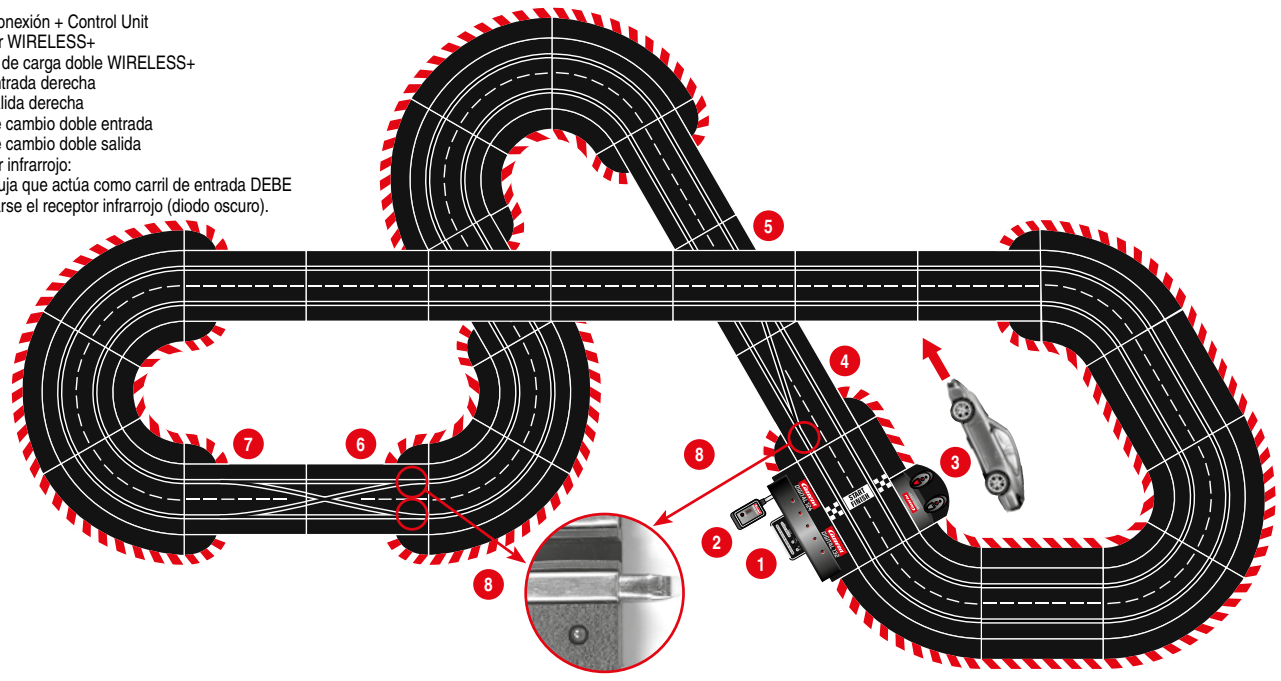
Contenido de la caja

1 Porsche 911 RSR #91 "956 Design"
1 Porsche 911 RSR #92 "Pink Pig Design"
11 Rectas estándar
1 Control Unit
1 Carrera DIGITAL 124 aguja doble (2 piezas de carril)
1 Carrera DIGITAL 124 aguja, derecha (2 piezas de carril)
12 Curvas de 1/60°
2 Reguladores de velocidad WIRELESS+
1 Receptor WIRELESS+
1 Bandeja de carga doble WIRELESS+
2 Batería de polímero de litio para reguladores de velocidad
1 Transformador
Tiras marginales externas para curvas
Tiras marginales internas para curvas
Piezas terminales de la tira lateral
Apoyos para el carril
Vallas protectoras
Cierres de los carriles
Piezas de fricción de recambio
Accesorios
Instrucciones de servicio

Longitud de la pista: 9,3 m
Dimensiones: 309 x 255 cm

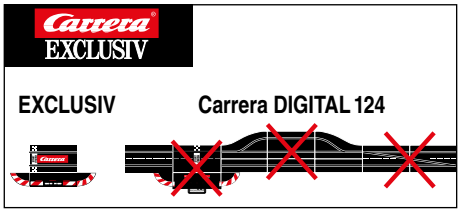
Aviso técnico relativo al montaje

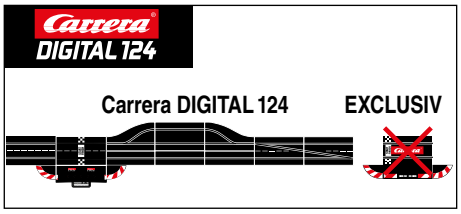
1. Vía de conexión + Control Unit
2. Receptor WIRELESS+
3. Bandeja de carga doble WIRELESS+
4. Aguja entrada derecha
5. Aguja salida derecha
6. Aguja de cambio doble entrada
7. Aguja de cambio doble salida
8. Receptor infrarrojo:
En la aguja que actúa como carril de entrada DEBE encontrarse el receptor infrarrojo (diodo oscuro).



E

Aviso importante





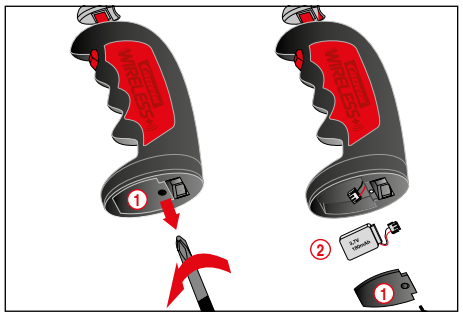
Tenga en cuenta que Exclusiv (sistema analógico) y Carrera DIGITAL 124/132 (sistema digital) son dos sistemas separados y completamente independientes. Advertimos expresamente que ambos sistemas deben separarse al montar la pista. Es decir que no debe haber carril de conexión de Exclusiv con carril de conexión incl. Control Unit de Carrera DIGITAL 124/132 en un solo trayecto. Ni siquiera, si sólo uno de los dos carriles de conexión (carril de conexión Exclusiv o carril de conexión Carrera DIGITAL 124/132 incl. Control Unit) estuviera conectado a la red de corriente. Los demás componentes de Carrera DIGITAL 124/132 (agujas de cambio, cuentavueltas electrónico, pit stop) tampoco deben ser montados en una pista del tipo Exclusiv, es decir analógica.
Si no se respetan estas advertencias puede ser que los componentes Carrera DIGITAL 124/132 sean destruidos, en cuyo caso ya no podrá reclamarse derecho de garantía alguno.

Descripción

WIRELESS+ es la nueva diversión inalámbrica en la pista de carreras para Carrera DIGITAL124 y Carrera DIGITAL 132. La tecnología RF de 2,4 GHz con salto de frecuencia no tiene interferencias y ofrece un alcance de hasta 15m.
Gracias a la potente batería de polímero de litio es posible un modo de juego de hasta 8 horas y un modo Standby de más de 80 días.
WIRELESS+ en combinación con DIGITAL 124 ofrece libertad inalámbrica para hasta 4 pilotos en la pista de carreras.

Antes del primer uso

Antes de usar el regulador manual por primera vez, debe introducirse la batería (2) suministrada en el regulador. Desatornille para ello el compartimento de la batería (1) que se encuentra en la parte posterior del regulador manual.
Conecte el enchufe de la batería con el casquillo de conexión del regulador manual e inserte la batería en el compartimento. Para finalizar, atornille de nuevo la tapa del compartimento de la batería.
La batería viene cargada de fábrica; no obstante, debe cargarse por completo antes del primer uso.

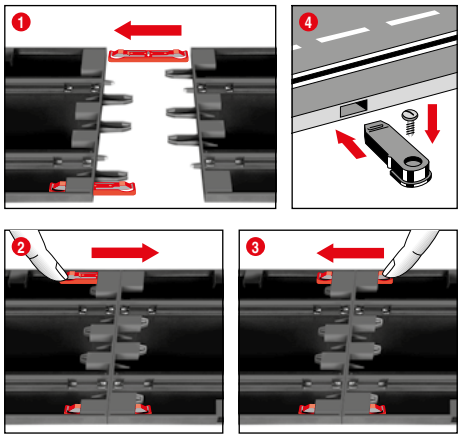


Cuidado de la batería

Para conseguir en lo posible una durabilidad y una potencia largas de la batería, deben tenerse en cuenta los siguiente puntos de cuidado.

• Cargue las baterías nuevas en su totalidad antes de usarlas por primera vez.
• Con la batería totalmente cargada, el tiempo de duración para jugar es de unas 8 horas. Con una potencia de batería menguante se reduce el alcance del regulador manual. Posteriormente a este momento deberá cargarse de nuevo la batería por completo.
• Si no lo va a utilizar durante tiempo, saque la batería del regulador manual y almacénela a temperatura ambiente (16° - 18°C) en un lugar seco. Para evitar una descarga total, la batería debería irse cargando cada 2-3 meses.

Instrucciones de montaje

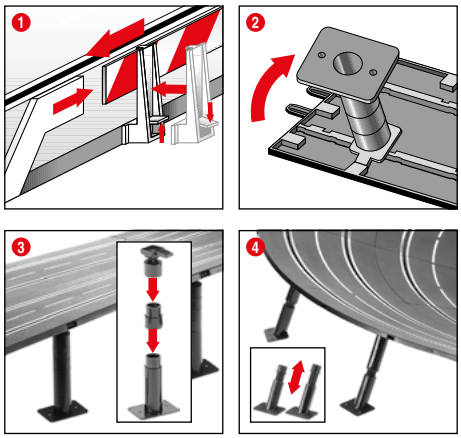


1 + 2 + 3 Antes del montaje, los clips de unión deben insertarse en el carril tal como se muestra en la figura 1. Unir los carriles sobre una base plana. Desplazar los clips de unión, tal como se muestra en la figura 2, en dirección de la flecha hasta que encajen audiblemente. El clip de unión también puede insertarse posteriormente. Puede soltar los clips de unión en ambas direcciones apretando sencillamente el saliente de sujeción (véase la fig. 3).

4 **Fijación:** Para fijar las vías en una placa de asiento, se utilizarán los fijadores correspondientes (Art. nº 20085209, no forman parte del contenido).

Nota:
Debido a la carga estática, la formación de pelusa, así como el peligro de inflamación, recomendamos no montar el circuito encima de la moqueta.

Vallas protectoras y soportes

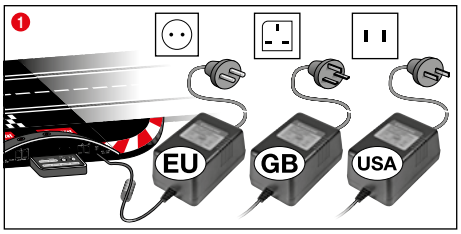


1 **Vallas de protección:** Los soportes de las vallas de protección se colocarán, inclinándolos hacia el borde de la vía.

2 + 3 **Apoyo de secciones elevadas:** Hacer encajar las cabezas de rótula con los pivotes en los dispositivos receptores angulares de la parte inferior de la pista. Se puede aumentar la altura poniéndo piezas intermedias. Los pies apoyo son fijables en una plataforma. (Los tornillos para esto non están incluidos.)

4 **Apoyo de las curvas de pendiente:**
Para apoyar las curvas de pendiente el juego contiene soportes oblicuos de la longitud correspondiente. Introducir los apoyos no ajustables en altura para la entrada y salida de la curva. Encaje las cabezas de los soportes en los dispositivos receptores redondos de la parte inferior de la pista.

Conexión eléctrica

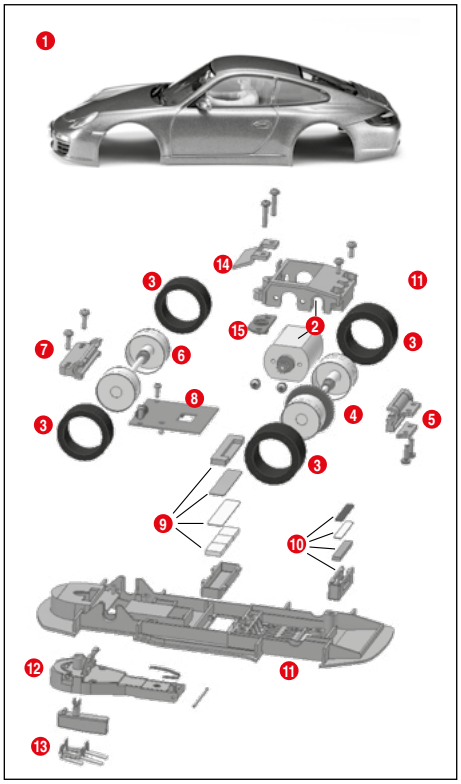


1 Conecte el conector del transformador a la Control Unit.

Nota: Para evitar cortocircuitos o descargas eléctricas, el juguete no se conectará nunca con aparatos eléctricos, enchufes, cables u otras piezas de terceros fabricantes.
El circuito Carrera DIGITAL 124 sólo funcionará correctamente con el transformador original Carrera DIGITAL 124.

El interface de PC (PC Unit) sólo debe operarse en unión con la Carrera PC Unit original.

Piezas de construcción de los vehículos

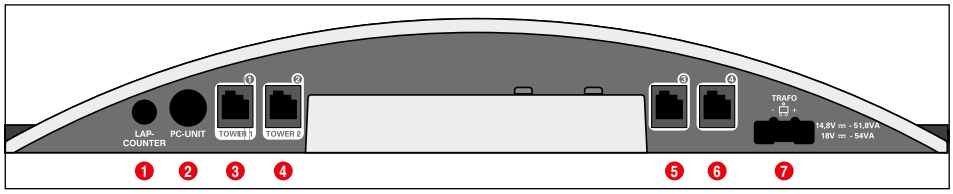


1 Cuerpo
2 Bloque de motor
3 Neumáticos
4 Eje trasero
5 Soporte del eje trasero, incl. plaquita distanciadora
6 Eje delantero
7 Sujeción del eje delantero
8 Placa
9 Unidad con el imán central
10 Unidad con el imán trasero
11 Chasis
12 Brazo orientable incl. resorte
13 Cursor doble
14 Sujetador del imán central
15 Placa de fijación

Aviso: La superestructura del vehículo depende del modelo.

La designación de las piezas individuales no puede utilizarse como número de pedido.

Conexiones Control Unit



Conexiones (de izquierda a derecha):
1. Conexión para el cuentavueltas 20030342
2. Conexión de Carrera AppConnect 20030369, la unidad de PC o el contador de vueltas 20030355
3. Clavija de conexión 1 para el regulador manual, la caja de ampliación de reguladores manuales o el receptor WIRELESS+
4. Clavija de conexión 2 para Torre WIRELESS 20010108
5. Clavija de conexión 3 para el regulador manual
6. Clavija de conexión 4 para el regulador manual
7. Conexión para la fuente de alimentación DIGITAL 124 / DIGITAL 132

Indicaciones generales sobre las clavijas de conexión 1 – 4:
Si se utiliza un receptor WIRELESS+, deberá conectarse a la clavija de conexión 1. Opcionalmente puede conectarse una Torre WIRELESS 20010108 a través de la clavija de conexión 2. Si solo se utiliza el receptor WIRELESS+, la clavija de conexión 2 debe estar libre.

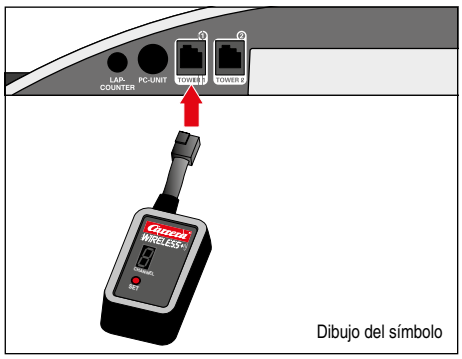
En las clavijas de conexión 3 y 4 pueden utilizarse reguladores manuales adicionales, conectados mediante cable. En dicho caso, los reguladores utilizarán las direcciones 5 y 6.

En caso de utilizar la caja de ampliación de reguladores manuales 20030348, ésta deberá conectarse a la clavija de conexión 1. La asignación de las direcciones de los vehículos es la que se indica a continuación:
- Caja de ampliación de reguladores manuales = direcciones 1, 3 y 4
- Clavija de conexión 2 = Dirección 2
- Clavija de conexión 3 = Dirección 5
- Clavija de conexión 4 = Dirección 6

Nota: ¡No es posible la combinación del sistema WIRELESS y la caja de ampliación de reguladores manuales!
¡Tenga en cuenta que con DIGITAL 124 el número de vehículos está limitado a un máximo de 4!

Conexión del receptor

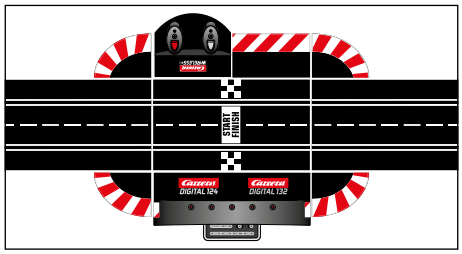
Conecte el receptor conforme al dibujo del símbolo en uno de ambos casquillos de la Control Unit, marcados como Tower 1 y Tower 2. Para que funcionen 4 reguladores WIRELESS+ solo se precisa un receptor 2.4 GHz.

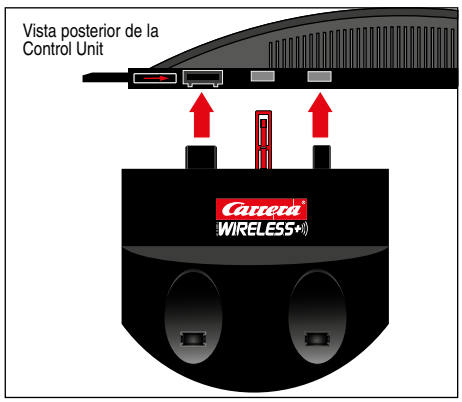


Dibujo del símbolo

Conexión de la estación de carga

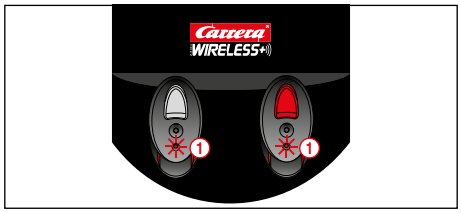
La estación de carga se conecta en la parte posterior de la Control Unit. Para cambiar el lugar en la pista de la estación de carga, se precisa la unidad del adaptador 20030360.



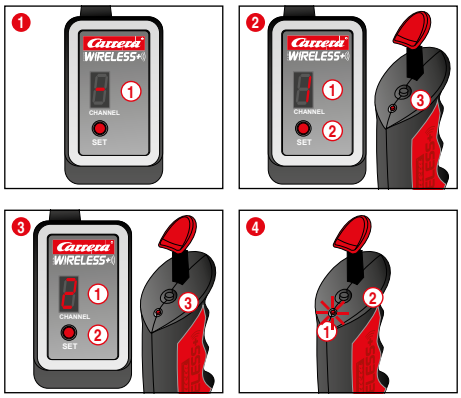

Vista posterior de la Control Unit

Carga del regulador manual

Antes del primer uso, deben cargarse por completo los reguladores manuales WIRELESS+. Coloque los reguladores manuales en la bandeja de carga y encienda la pista. Durante la carga los leds (1) de los reguladores manuales parpadean. Cuando ha finalizado la carga, los leds (1) quedan encendidos de forma permanente. Utilizando una batería de polímero de litio se puede recargar el regulador manual en cualquier momento.



Proceso de vinculación



Para que se puedan utilizar los reguladores manuales para dirigir los vehículos, deben "vincularse" una sola vez al receptor.
Para ello, encienda la pista.

1
El receptor señaliza la operatividad mediante luces circundantes de indicador del segmento (1).

2
Pulse el botón SET (2) una vez hasta que aparezca el número 1 del indicador del segmento (1). El número mostrado es la dirección posterior del vehículo. Si se sigue pulsando el botón, se puede cambiar a la dirección siguiente.

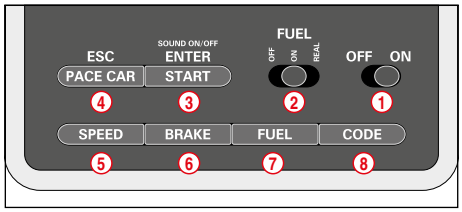
Pulse una sola vez el botón de vinculación (3) en la parte superior del regulador manual. El regulador manual señaliza el proceso de vinculación exitoso cuando los leds parpadean, y el receptor lo hace con las luces circundantes de los segmentos. Ha finalizado el proceso de vinculación y ya se puede utilizar el regulador manual.

3
Fig. (3) para vincular el segundo regulador manual, proceda del mismo modo. Pulse dos veces el botón SET (2) en el receptor hasta que aparezca el número 2 (1). A continuación pulse el botón de vinculación (3) del segundo regulador manual.

4
Para poder ver la dirección configurada del regulador manual, pulse una vez el botón de vinculación (2) en la parte superior del regulador manual. El led (1) parpadea conforme a la dirección configurada.

Si no se toca el regulador manual, este se conecta automáticamente tras unos 20 segundos al modo de ahorro de energía.
Pulsando el empujador o la tecla blanda se puede activar de nuevo el regulador manual.

Elementos de control Control Unit



1. Interruptor de encendido / apagado
2. Interruptor para la función de repostaje
3. Tecla de arranque para el inicio de la carrera / Tecla de confirmación para la programación
4. Tecla para Pace Car / Cancelar la programación
5. Tecla para el ajuste de la velocidad básica
6. Tecla para el ajuste del frenado
7. Tecla para el ajuste del contenido del depósito
8. Tecla de programación para vehículos

Indicaciones generales relativas al manejo
Algunas teclas presentan una ocupación múltiple. El ajuste de una función se realiza mediante combinaciones de teclas. Todos los procesos de programación pueden interrumpirse con la tecla (4) „ESC/PACE CAR". Más adelante encontrarán más información sobre el tema.

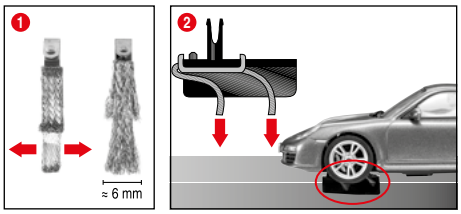
Codificación / programación de los vehículos en el respectivo regulador manual



Coloque el vehículo a codificar sobre la pista y active la Control Unit.
Pulse una vez la tecla „Code" (8), fig. 1; el primer LED empieza a brillar, fig. 2. A continuación, pulse una vez la tecla de las agujas de cambio de vía en el correspondiente regulador manual, fig. 3.
En vehículos con luces los faros empiezan a parpadear y en la Control Unit se encienden de forma consecutiva los LEDs 2-4. Una vez efectuada la codificación, el LED central queda permanentemente encendido (fig.4) y el vehículo queda asignado al regulador manual.
Indicación: En este tipo de codificación sólo puede haber sobre la pista el vehículo **que se desea codificar.**

E

Preparación de la salida

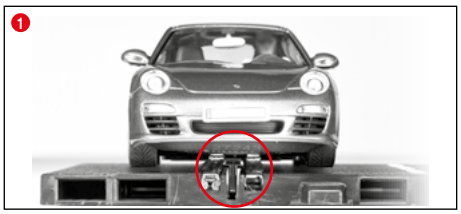


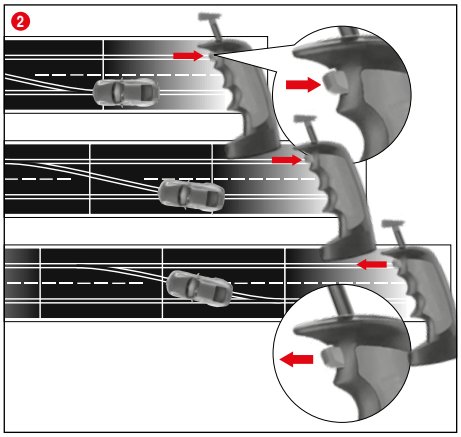
Este vehículo Carrera DIGITAL 124 está adaptado óptimamente al sistema de carriles Carrera 1:24.

1 + 2 Regulación óptima del cursor:
Para una conducción buena y continua, extender ligeramente el extremo de las escobillas 1 y torcerlas según la fig. 2 hacia el carril. Sólo el extremo de la escobilla debería tener contacto con el carril y puede recortarse ligeramente si está desgastado. Los carriles y las escobillas deberían limpiarse de vez en cuando del polvo y los residuos.

En las carreras, las piezas pequeñas del coche, como spoilers o retrovisores exteriores, montadas en el vehículo por tratarse de una copia fiel del original, podrían desprenderse o incluso romperse. Para evitarlo es posible quitarlas antes de la carrera.

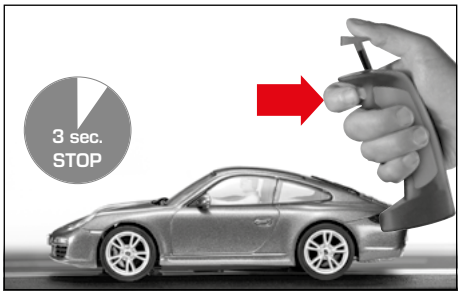
Funcionamiento de las agujas





1 Asegúrese de que la quilla de conducción del vehículo se encuentre dentro de la ranura de la vía y que los cursores dobles estén en contacto con la vía bajo corriente. Coloque los vehículos en la vía de conexión.
2 **Al cambiar de vía, mantenga apretado el botón, situado en el regulador manual, hasta que el vehí-culo haya pasado.**

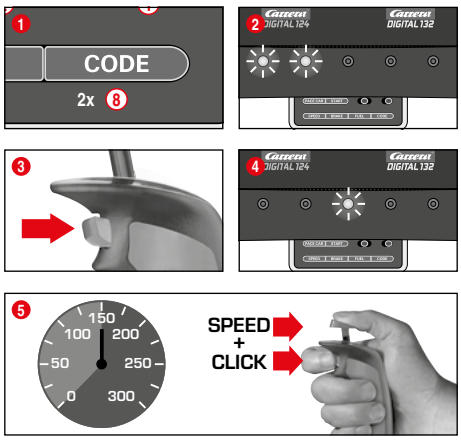
Función luminosa Con/Des



Un coche programado en el regulador manual debe estar parado durante por lo menos 3 segundos en la pista antes de que pueda conectar y desconectar la luz apretando la tecla de vía.

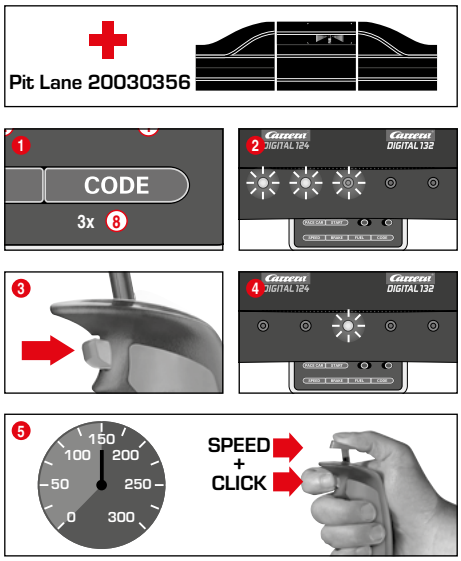
Aviso: Sólo aplicable a modelos de vehículos con iluminación.

Codificación / Programación Autonomous Car



Coloque el vehículo a codificar sobre la pista con la Control Unit activada, y pulse 2 veces la tecla „Code“ (8), fig. 1. Los dos primeros LEDs de la Control Unit están encendidos, fig. 2.
A continuación, pulse la tecla de las agujas de cambio de vía del regulador manual, fig. 3; posteriormente se encenderán de forma consecutiva los LEDs 3 - 5. Espere hasta que el LED central vuelva a brillar, fig. 4. Accione el gatillo del regulador manual y lleve el vehículo a la velocidad deseada. Al alcanzar la velocidad deseada vuelva a pulsar la tecla de las agujas de cambio de vía, fig. 5.
Con ello ha finalizado la codificación del Autonomous Car.
Indicación: En este tipo de codificación sólo puede haber sobre la pista el vehículo **que se desea codificar.** La programación del Autonomous Car se mantiene hasta que el vehículo vuelva a ser codificado. El Autonomous Car en combinación con la Torre de posición, siempre se mostrará en la dirección 7.

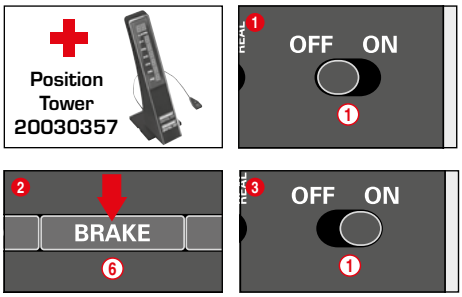
Codificación / programación del Pace Car



(sólo en combinación con el Pit Stop Lane #20030356)
Coloque el vehículo a codificar sobre la pista con la Control Unit activada y pulse 3 veces la tecla „Code“ (8), fig. 1. Los tres primeros LEDs de la Control Unit están encendidos, fig. 2.
A continuación, pulse la tecla de las agujas de cambio de vía del regulador manual, fig. 3, posteriormente se encenderán de forma consecutiva los LEDs 2 - 5. Espere hasta que el LED central vuelva a brillar, fig. 4. Accione el gatillo del regulador manual y lleve el vehículo a la velocidad deseada. Al alcanzar la velocidad deseada, vuelva a pulsar la tecla de las agujas de cambio de vía, fig. 5. Con ello queda finalizada la codificación del Pace Car, y el vehículo se dirige a la Pit Stop Lane.
Indicación: En este tipo de codificación sólo puede haber sobre la pista el vehículo **que se desea codificar.** La programación del Pace Car se mantiene hasta que el vehículo vuelva a ser codificado. El Pace Car en combinación con la Torre de posición, siempre se mostrará en la dirección 8.

Función Pace Car ampliada
Una vez efectuada la codificación del Pace Car, en la primera vuelta éste se desplaza automáticamente hasta el Pit Lane. Para arrancar el Pace Car pulse una vez la tecla „Pace Car“ (4). Los LEDs 2 y 3 de la Control Unit se encienden y el Pace Car abandona el Pit Lane. A continuación, el Pace Car continuará circulando hasta que vuelva a pulsarse la tecla „Pace Car“. Al hacerlo se apaga el LED 2 y el vehículo vuelve de forma automática en la misma vuelta al Pit Lane.

Indicación de la posición para Autonomous y Pace Car

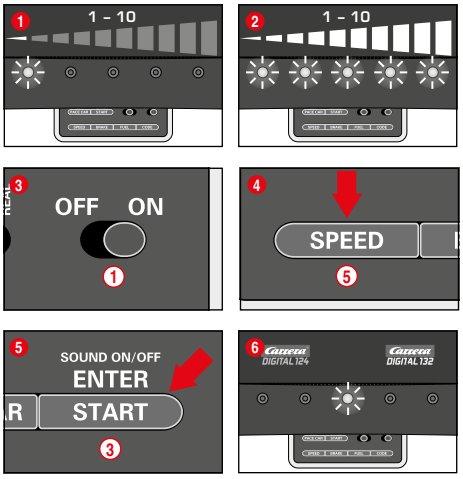


(sólo en combinación con la Torre de posición 20030357)
La posición del Automomous Car (Dirección 7) y del Pace Car (Dirección 8) puede ser indicada en la Torre de posición. Dicha función puede activarse en la Control Unit. Con la Control Unit desactivada mantenga pulsada la tecla „BRAKE“ (6), fig. 2, conecte el circuito y vuelva a soltar la tecla „BRAKE“. Para conmutar dicha función, basta con volver a pulsar la tecla:

1 LED encendido = Ninguna indicación
2 LEDs encendidos = Indicación en la Torre de posición

Ajuste la función deseada y confirme la selección con la tecla „START/ENTER“.

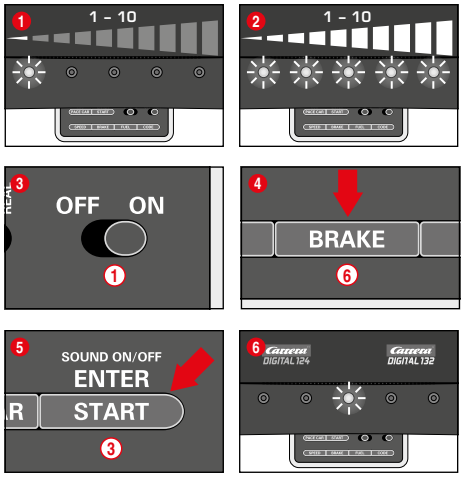
Ajuste de la velocidad básica de los vehículos



El ajuste de la velocidad básica puede realizarse de forma individual para uno o varios vehículos. Para ello, los vehículos a configurar se deben encontrar en la pista. El ajuste puede realizarse en 10 niveles, señalizando los 5 LEDs los diferentes niveles con un parpadeo o con un encendido permanente.
1 1 LED encendido = baja velocidad
2 5 LEDs encendidos = alta velocidad

Con la Control Unit activada coloque los vehículos a configurar en la pista y pulse una vez la tecla „SPEED“ (5). A continuación se encenderán algunos de los LEDs. Dichos LEDs indicarán el último nivel de velocidad utilizado. Pulse la tecla „SPEED“ (5) tantas veces como sea necesario hasta alcanzar la velocidad básica deseada. Confirme la selección con la tecla „ENTER/START“ (3).
Una corta luz de marcha y el encendido del LED central confirman que el ajuste ha finalizado, fig 6.

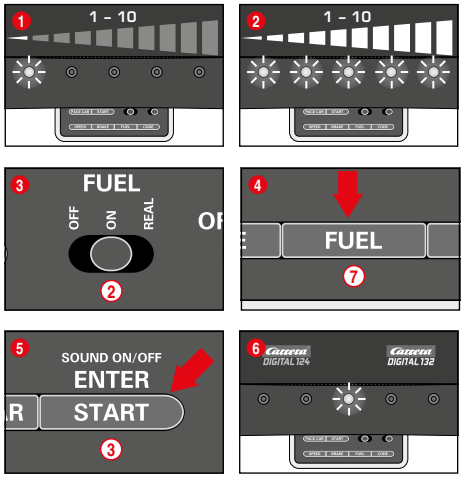
Ajuste del frenado de los vehículos



(sólo para vehículos manejados con regulador manual)
El ajuste del frenado puede realizarse de forma individual para uno o varios vehículos. Para ello, los vehículos a configurar se deben encontrar en la pista. El ajuste puede realizarse en 10 niveles, señalizando los 5 LEDs los diferentes niveles con un parpadeo o con un encendido permanente.
1 1 LED encendido = frenado suave
2 5 LEDs encendidos = frenado fuerte

Con la Control Unit activada coloque los vehículos a configurar en la pista y pulse una vez la tecla „BRAKE“ (6). A continuación se encenderán algunos de los LEDs. Dichos LEDs indicarán el último nivel de frenado utilizado. Pulse la tecla „BRAKE“ (6) tantas veces como sea necesario hasta alcanzar el frenado deseado. Confirme la selección con la tecla „ENTER/START“ (3).
L luz de marcha corta y el encendido del LED central confirman que el ajuste ha finalizado, fig 6.

Ajuste del contenido del depósito



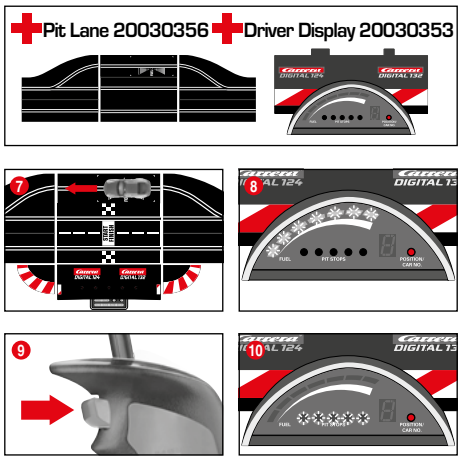
(sólo para vehículos manejados con regulador manual)
El ajuste del contenido del depósito en combinación con el Pit Lane (20030356) tiene lugar para todos los vehículos simultáneamente. El ajuste puede realizarse en 10 niveles, señalizando los 5 LEDs los diferentes niveles con un parpadeo o con un encendido permanente.
1 1 LED encendido = depósito con poca carga
2 5 LEDs encendidos = depósito lleno

Con la Control Unit activada, coloque los vehículos a configurar en la pista y active la función de repostaje con ayuda del interruptor deslizante (2), fig. 3. Pulse una vez la tecla „FUEL“ (7). A continuación se encenderán algunos de los LEDs. Dichos LEDs indicarán el último contenido del depósito utilizado. Pulse la tecla „FUEL“ (7) tantas veces como sea necesario hasta alcanzar el contenido del depósito deseado. Confirme la selección con la tecla „ENTER/START“ (3).
Una corta luz de marcha y el encendido del LED central confirman que el ajuste ha finalizado, fig 6.

Función de repostaje ampliada
Mediante el interruptor deslizante (2) pueden seleccionarse 3 modos operativos, fig. 3:
- OFF = Los vehículos no consumen „gasolina“
- ON = Los vehículos consumen „gasolina“
- REAL = velocidad máxima en función del contenido del depósito / los vehículos consumen „gasolina“ (sólo en combinación con el Pit Lane 20030356 o Pit Stop Lane 20030346 y la Unidad adaptadora Pit Stop 20030361)

En el modo „REAL“, el vehículo va con el depósito lleno y es „más pesado“, va más lento y tiene una menor capacidad de frenado; los vehículos con el depósito vacío son „más ligeros“, van más rápidos y tienen una mayor capacidad de frenado. La indicación del actual nivel del depósito y del „Consumo de gasolina“ sólo puede realizarse en combinación con el Driver Display 20030353 y Pit Stop 20030356.

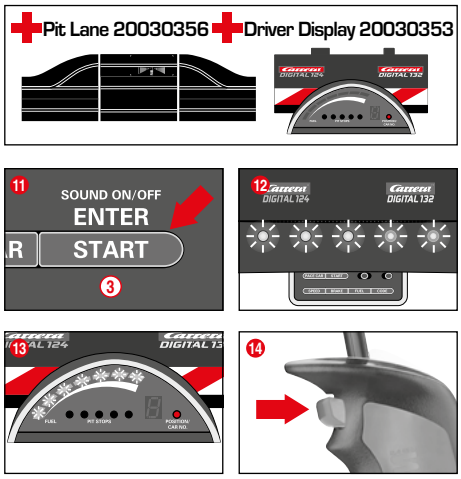
Repostaje de los vehículos con el Pit Lane 20030356 y el Driver Display 20030353



El contenido actual del depósito del vehículo puede verse en el indicador en forma de barra equipado con 5 LEDs verdes y 2 LEDs rojos del Driver Display. Para repostar con el vehículo en el Pit Lane, pase por el sensor de repostaje, fig. 7. El indicador en forma de barra empieza a parpadear, fig. 8, y el vehículo puede repostar manteniendo pulsada la tecla de las agujas de cambio de vía, fig. 9. La cantidad de operaciones de repostaje se indica mediante el parpadeo o el encendido permanente de los LEDs amarillos, fig. 10 (véase asimismo Driver Display).

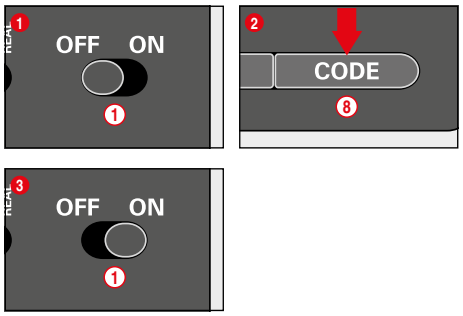
Indicación: Los vehículos con el depósito vacío no serán contemplados en el cuenteo de las vueltas en combinación con la Torre de posición 20030357.

Ajuste del contenido del depósito al iniciarse la carrera



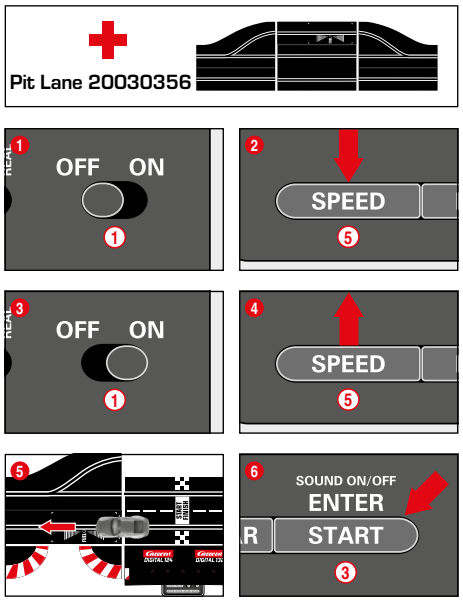
(sólo en combinación con el Pit Lane 20030356 y el Driver Display 20030353)
Independientemente de la configuración básica del contenido del depósito, es posible configurar de forma individualizada para uno o varios vehículos el contenido del depósito al inicio de la carrera para las primeras vueltas hasta el primer repostaje. Para ello pulse una vez la tecla „START/ENTER“ (3); los 5 LEDs en la Control Unit estarán permanentemente encendidos, fig. 12, y los indicadores en forma de barra del Driver Display parpadean, fig. 13. Con un clic de la tecla de las agujas de cambio de vía en el respectivo regulador manual, es posible modificar el nivel de llenado, fig. 14.

Bloqueo de teclas para ajustes



Para bloquear las teclas para los ajustes de velocidad, freno y combustible, proceda como a continuación:
Mantenga pulsada la tecla de código (8) con la unidad de control apagada, luego encienda la unidad de control y suelte la tecla de código. Para anular de nuevo el bloqueo, vuelva a realizar este proceso.

Función Pit Lane ampliada

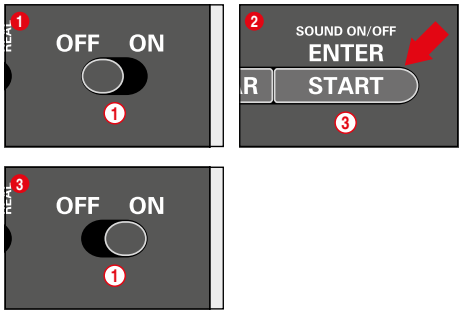


(sólo en combinación con el Pit Lane 20030356)
Existe la posibilidad de activar / desactivar la función cuentavueltas en el Pit Lane 20030356 o en el Pit Stop Lane 20030346 con la Unidad adaptadora Pit Stop 20030361. Para ello, con la Control Unit desactivada, mantenga pulsada la tecla „SPEED“ (5) , conecte la Control Unit y suelte de nuevo la tecla „SPEED“ (5). Al volver a pulsar la tecla se encenderán 1 0 2 LEDs según la configuración existente.

- LED 1 = Función cuentavueltas OFF
- LED 1 + 2 = Función cuentavueltas ON

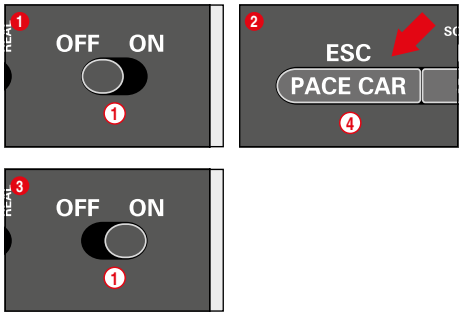
Seleccione la configuración deseada y desplace con la mano o conduzca un vehículo, de manera que éste pase por el sensor del Pit Lane, fig. 5. La configuración será adoptada al pasar. Para volver a salir de dicha configuración pulse la tecla „START/ENTER“ (3).

Sonido ON/OFF



El tono de confirmación al pasar por los sensores y al manejar las teclas puede desactivarse. Para ello, con la Control Unit desactivada, mantenga pulsada la tecla „START/ENTER“ (3), conecte el circuito, y vuelva a soltar la tecla „START/ENTER“ (3). No obstante, no es posible desactivar el tono de confirmación que se emite al activar la Control Unit.

Función Reset



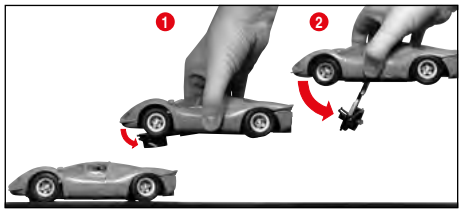
Para restablecer la configuración de fábrica la Control Unit cuenta con una función Reset.
Para ello, con la Control Unit desactivada mantenga pulsada la tecla „ESC/PACE CAR“ (4), conecte el circuito y vuelva a soltar la tecla. Todos los ajustes que se hayan realizado para la velocidad, frenado, contenido del depósito, sonido y recuento de vueltas serán eliminados volviendo a la configuración original de fábrica. Los ajustes de los vehículos no resultarán afectados, siempre y cuando éstos no se encuentren en la pista.

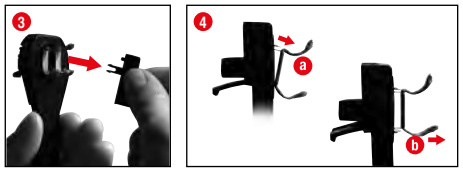
Configuraciones de fábrica:
- Velocidad = 10
- Frenado = 10
- Contenido del depósito = 7
- Sonido = On
- Indicación de la posición para Autonomous Car y Pace Car = OFF

Función ahorro de energía

Al cabo de 20 minutos sin actividad la Control Unit cambia a modo ahorro de energía y desactiva todas las indicaciones tipo Torre de posición, Driver Display Startlight. Para reactivar, apague la unidad de control durante unos 2-3 segundos.
Se conservan todas las configuraciones.

Recambio del cursor doble y de quilla de conducción





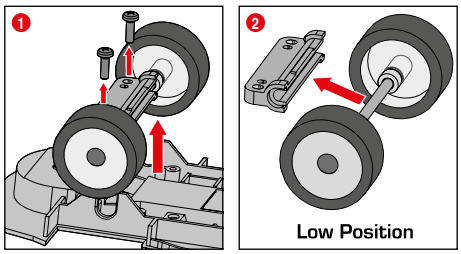
Si se levanta el vehículo, se abre ligeramente el brazo oscilante (fig. 1).

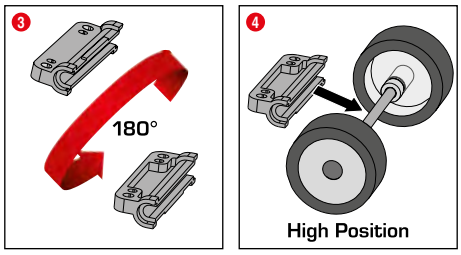
Para cambiar la quilla de conducción o bien el cursor doble puede abrirse aún más el brazo oscilante conforme a la fig. 2 .

3 Para cambiar la quilla y las trencillas dobles debe extraer primero la quilla.

4 Luego puede quitar y recambiar las dos trencillas dobles. Preste atención a que la trencilla superior 4 a sólo es extraída en parte, pudiendo luego ser extraída completamente la trencilla doble con la trencilla 4 b En la nueva inserción debe proceder análogamente.

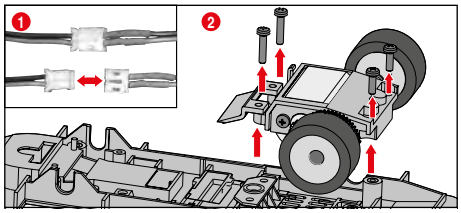
Ajuste de la altura del chasis

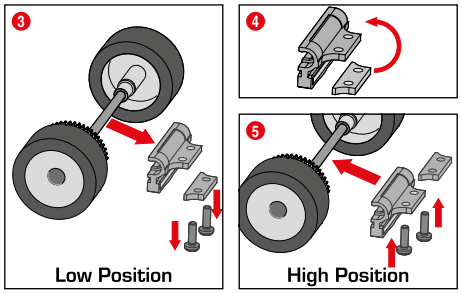




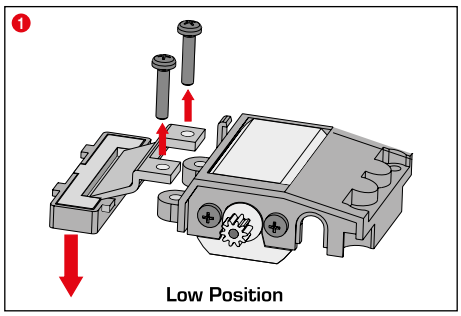
Antes de empezar a reajustar el chasis y las unidades imantadas, debe sacarse la carrocería del vehículo. Suelte para ello los tornillos de fijación de la parte inferior del vehículo, y extraiga la carrocería.

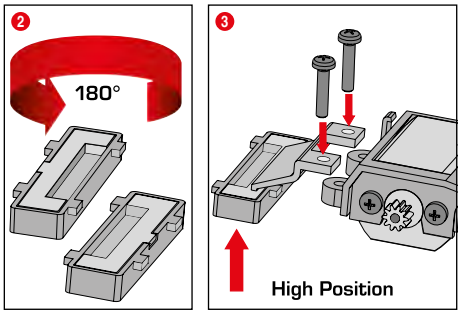
Ajuste de la altura del eje delantero
1 Suelte los dos tornillos de la sujeción, y extraiga el eje delantero completo del chasis, inclusive sujeción. 2 Saque la sujeción del eje, gírela 180 grados 3 y vuelva a insertar seguidamente el eje dentro de la sujeción 4. Seguidamente ya puede volver a montarse el eje delantero, con su sujeción, al chasis.





Ajuste de altura del eje trasero
Para facilitar el trabajo, separe cuidadosamente la unión enchufable entre el motor y la pletina 1. Saque los dos tornillos delanteros del bloque del motor, y extraiga el sujetador del imán fuera del chasis. Suelte seguidamente los dos tornillos traseros, y extraiga todo el bloque del motor 2.
Vire el bloque del motor, y extraiga los dos tornillos de la sujeción del eje trasero. Saque la plaquita distanciadora y todo el eje trasero, inclusive sujeción 3. Para ajustar la altura, coloque primero la plaquita distanciadora en el bloque del motor 4 y vuelva a atornillar firmemente el eje trasero completo 5.

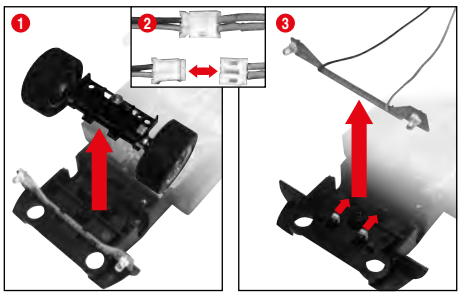


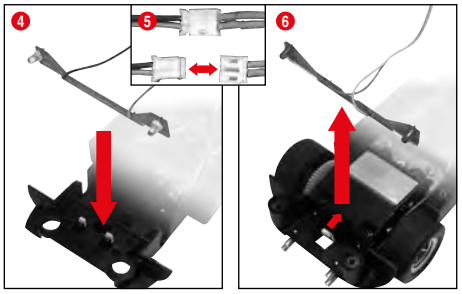


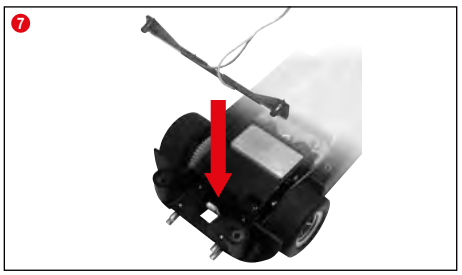
Reajuste de la unidad imantada central
Opcionalmente también puede reajustarse la unidad imantada central. Extraiga para ello la unidad imantada completa del chasis 1, gírela horizontalmente 180 grados 2 y vuelva a insertarla en el chasis. Monte seguidamente el sujetador del imán 3 y vuelva a conectar todos los enchufes.

Aviso: Ajuste de la altura del chasis – según el modelo

Cambio de la placa de luz



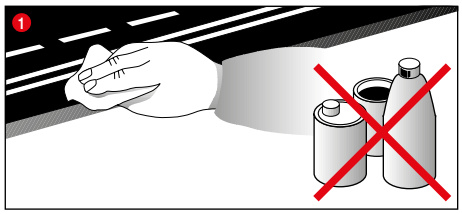




¡ATENCIÓN! En función del modelo, pueden atornillarse las placas de luz.

Luz frontal: Para cambiar las placas de luz, desatornillar la parte superior del vehículo del chasis. Desenroscar el eje delantero conforme a la fig. 1 y soltar los cables entre la luz frontal y la placa del vehículo (fig. 2). Doblar ligeramente hacia abajo el gancho elástico (fig. 3) retirar la placa de luz hacia arriba. Insertar la nueva placa de luz (fig. 4) hasta que encaje el gancho elástico. Volver a atornillar el eje delantero y conectar los cables conforme a su color.
Luz trasera: Soltar los cables entre la luz trasera y la placa del vehículo conforme a la fig. 5. Doblar ligeramente el gancho elástico hacia abajo (fig. 6) y retirar la placa de luz hacia arriba. Insertar la nueva placa de luz hasta que encaje el gancho elástico (fig. 7) y conectar el cable según sus colores.

Mantenimiento





Con el fin de garantizar el funcionamiento perfecto del circuito de coches, limpie todas las piezas con regularidad. Antes de efectuar la limpieza, desenchufe el circuito.

1 Recorrido: Limpie las superficies de los carriles y las ranuras de vía con un trapo seco. No utilice nunca disolventes ni productos químicos. Si no utiliza el circuito, guárdelo en un lugar seco y libre de polvo, preferentemente en su caja original.

2 Chequeo de los vehículos: Limpie los asientos de los ejes y las ruedas, el piñón del motor, las ruedas dentadas del engranaje y los cojinetes y lubrique todo con grasa no ácida y carente de resinas. Utilice para ello, por ejemplo, un palillo. Verifique con regularidad el estado de los cursores y de las ruedas.

Solución de fallos Consejos sobre la conducción

Solución de fallos:
En caso de fallo, compruebe lo siguiente:
• ¿Están todas las conexiones eléctricas en correcto estado?
• ¿Están los reguladores manuales y el transformador correctamente conectados?
• ¿Están todas las conexiones de la vía correctas?
• ¿Están las vías y los carriles libres de polvo y objetos ajenos?
• ¿Están los cursores en buen estado y en contacto con la ranura de la vía?
• ¿Lo vehículos están codificados correctamente con respecto al regulador manual correspondiente?
• En caso de cortocircuito eléctrico, será desconectada automáticamente la alimentación de corriente de la pista por 5 segundos y avisada por medio de señales acústicas y ópticas.
• ¿Los vehículos se encuentran en dirección de marcha en la pista? En caso de una función desactivada, conmutar el selector de dirección de marcha en el lado inferior del coche.
• ¿Se ha montado la unidad del adaptador correctamente en la dirección de conducción?
• ¿Se ha conectado correctamente la batería del regulador manual?
• ¿Está cargada la batería?
• ¿Parpadea el led del regulador manual durante la carga?
• ¿Está el regulador manual vinculador al receptor?
• ¿Hay una ocupación doble de la dirección del regulador manual?

Aviso:
En las carreras, las piezas pequeñas del coche, como spoilers o retrovisores exteriores, montadas en el vehículo por tratarse de una copia fiel del original, podrían desprenderse o incluso romperse. Para evitarlo es posible quitarlas antes de la carrera.

Técnica de conducción:
• Sobre las rectas se puede conducir rápido, antes de la curva se debe frenar, en la salida de la curva se puede acelerar otra vez.
• No tener agarrado firmemente, ni bloqueado el vehículo con el motor encendido, de ese modo, se puede llegar a recalentamiento y daños en el motor.

Aviso: Al usar en sistemas de carriles no fabricados por Carrera, debe reemplazarse la cuña guía existente por la cuña especial de guía (nº 20085309). Ligeros ruidos de avance al utilizar el puente Carrera (nº 20020587) o la curva inclinada 1/30° (nº 20020574) son debidos a la originalidad a escala y son imprescindibles para un juego perfecto.

Datos técnicos

Tensión de salida · Transformador de juguete

18 V ⎓ 54 W

Batería de polímero de litio:
3,7 V ⎓ 180 mAh · 0,7 Wh

Tiempo de carga máximo: 2 horas

Frecuencia: 2,4 GHz
Banda de frecuencia: 2400-2483,5 MHz
Potencia de transmisión: máximo 10 mW

Nombre o marca, número del registro mercantil y dirección del fabricante	Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z
Identificador del modelo	STAD-HKYF-002B STAD-HKYF-003B STAD-HKYF-004B
Tensión de entrada	100-240 V~
Frecuencia de la CA de entrada	50/60 Hz
Tensión de salida	DC 18 V
Intensidad de salida	3.0 A
Potencia de salida	54.0 W
Eficiencia media en activo	88.8 %
Eficiencia a baja carga (10 %)	83.06 %
Consumo eléctrico en vacío	0.15 W

Modos de corriente
1.) Funcionamiento del juego = los vehículos son accionados mediante reguladores manuales
2.) Reposo = no se accionan los reguladores manuales, no hay juego
3.) Modo Stand-by = al cabo de aprox. 20 minutos de reposo, el carril conector cambia al modo Stand-by. El LED central parpadea lentamente.
CONSUMO DE CORRIENTE < 0,21 W
Para reactivar, apague la unidad de control durante unos 2-3 segundos y vuelva a encenderla.
4.) Estado apagado = fuente de alimentación no conectada a la corriente

0-3

Este producto lleva el símbolo de clasifi-cación selectiva para desechos eléctricos y de equipos electrónicos (WEEE). Esto significa que este producto deberá manipularse de acuerdo con la Norma Europea 2012/19/EU para ser reciclado o desmantelado para disminuir el impacto medioambiental.

Para obtener más información, póngase en contacto con las autoridades locales o regionales.

Los productos electrónicos que no están incluidos en este proceso de clasificación selectivo son potencialmente peligrosos para el medio ambiente y la salud de los seres humanos debido a la presencia de sustancias peligrosas.

Advertencias

Directivas y advertencias para el uso de la/s batería/s de polímero de litio:
Las baterías de polímero de litio son básicamente más sensibles que las baterías convencionales alcalinas o NiMh. Por consiguiente, debe seguirse escrupulosamente todas las disposiciones y advertencias. Si no se manejan bien las baterías de polímero de litio, existe peligro de incendio. Con el manejo, la carga o el uso de la/s batería/s de polímero de litio suministrada/s asume todos los riesgos vinculados con dichas baterías.

• ¡Las pilas no recargables no deben cargarse!
Para cargar, debe emplear únicamente la bandeja de carga suministrada. Si no observa dichas advertencias, existe peligro de incendio y, con ello, peligro para la salud o las cosas. ¡NUNCA utilice otro cargador!
• Las pilas cargables deben cargarse bajo la supervisión de adultos. No deje de vigilar la batería cuando esta se esté cargando. Cuando cargue la batería, usted debe estar siempre cerca de ella para supervisar la carga y poder reaccionar a problemas potenciales.
• En caso de que la batería se hinche o se deforme durante la carga, finalice de inmediato la carga o descarga. Retire la batería tan rápida como y cuidadosamente posible y deposítela en un lugar seguro y abierto lejos de materiales inflamables y obsérvela durante unos 15 minutos. ¡Si se sigue cargando o descargando una batería hinchada o deformada, existe peligro de incendio! Incluso si la deformación o la hinchazón es pequeña, debe dejarse de utilizar la batería.
• Debe cargar la batería suministrada en un lugar seguro lejos de materiales inflamables.
• Las baterías usadas deben retirarse del juguete.
• Almacene la batería a temperatura ambiente (16º - 18ºC) en un lugar seco. No someta la batería a los rayos de sol directos ni a otras fuentes de calor. Deben evitarse por lo general temperaturas superiores a 50ºC.
• Es indispensable que recargue la batería después de su uso para evitar la llamada descarga total. Si no la utiliza, cargue la batería de vez en cuando (cada 2 o 3 meses). Si no se observa el manejo de la batería mencionado anteriormente, puede provocar defectos en ella.
• Para sustituir la batería, no utilice objetos puntiagudos ni afilados. No dañe en ningún caso la lámina protectora de la batería.
• Cuando se sustituyan la batería defectuosas, solamente por el tipo de baterías recomendadas. Las baterías dañadas o inutilizables son residuos especiales y deben eliminarse adecuadamente.
• No tire las baterías/pilas al fuego ni las someta a temperaturas elevadas. Existe peligro de incendio y explosión.
• Los electrolitos y los gases de los mismos que contienen las baterías de polímero de litio son nocivos para la salud. Evita el contacto directo con los electrolitos. Si la piel, los ojos u otras partes del cuerpo entran en contacto con los electrolitos, debe lavar inmediatamente dicha parte con abundante agua fresca y después consultar a un médico.
• Las baterías no son juguetes y, por tanto, deben mantenerse fuera del alcance de los niños. Mantenga las baterías fuera del alcance de los niños.
• Los bornes de conexión / conexiones de la batería no deben cortocircuitarse.
• ¡El juguete solo debe hacerse funcionar con un transformador / cable de red para juguetes!
• ¡El transformador /cable de red no son juguetes!

P

Índice

Avisos de segurança 32
Declaração de conformidade 32
Conteúdo da embalagem 32
Informação técnica para a montagem 32
Nota importante 33
Descrição 33
Antes do primeiro uso 33
Conservação da pilha 33
Instrução de montagem 33
Guarda lateral e apoios 33
Conexão eléctrica 33
Componentes dos veículos 33
Conexões Control Unit 34
Ligação do receptor 34
Ligar a estação de carga 34
Carregar os reguladores manuais 34
Processo de interligação 34
Elementos de comando Control Unit 34
Codificação/Programação
dos veículos para os respectivos reguladores manuais 34
Preparação da arrancada 35
Função de desvio 35
Ligar/desligar a função de luz 35
Codificação/Programação Autonomous Car 35
Codificação/Programação Pace Car 35
Indicação da posição para Autonomous Car e Pace Car 35
Definição da velocidade básica dos veículos 35
Definição do comportamento de travagem dos veículos 36
Definição do conteúdo do depósito 36
Bloqueio dos botões de definições 36
Função avançada Pit Lane 36
Ligar/desligar o som 36
Função reset 37
Função de poupança de electricidade 37
Troca da escova dupla na quilha mestra 37
Ajuste da altura do chassis do veículo 37
Mudança da placa de luz 37
Manutenção e conservação 38
Eliminação de falhas / Técnica de condução 38
Dados técnicos 38
Advertências 38

Bem-vindo

Cordialmente bem-vindo à equipe Carrera!
O manual de instruções contém importantes informações para a montagem e manejo da sua pista de corrida Carrera DIGITAL 124. Leia-o cuidadosamente, sff., e guarde-o, a seguir.
Na eventualidade de uma dúvida, não hesite em contactar o nosso distribuidor ou visitar o nosso website: **carrera-toys.com**
Verifique, sff., o conteúdo quanto à integralidade e eventuais avarias de transporte. A embalagem contém importantes informações e deverá ser guardada da mesma forma.Desejamos muito divertimento com a sua nova pista Carrera DIGITAL 124.

Avisos de segurança

• **AVISOS!** Inadequado para crianças com idade inferior a 36 meses. Perigo de asfixia devido a peças pequenas que podem ser engolidas. Atenção: Risco de entalar por motivos funcionais.

• **AVISOS!**
Este brinquedo contém ímanes ou componentes magnéticos. Os ímanes que se atraem ou aderem a um objecto metálico no interior do corpo humano podem causar lesões graves ou até mortais. Procurar assistência médica imediata em caso de ingestão ou inalação de ímanes.

• **AVISOS!**
A utilização do carregador deve ser permitida unicamente a crianças de pelo menos 8 anos de idade. A criança deve ser instruída suficientemente por forma a estar apta a utilizar o carregador em segurança e deve ser esclarecida de que não se trata de nenhum brinquedo para ela brincar.

• O transformador não é nenhum brinquedo! Não curto-circuitar as conexões do transformador! Aviso para os pais: verificar o transformador regularmente quanto a avarias no condutor, na ficha de rede ou na carcaça! Somente utilizar o brinquedo com os transformadores indicados! No caso de uma avaria, o transformador não deverá mais ser utilizado! Somente operar a pista de corrida com um transformador. No caso de pausas de jogo mais longas, aconselhamos separar o transformador da rede de energia eléctrica. Não abrir as carcaças do transformador e dos reguladores de velocidade!

Aviso aos pais:
Transformadores e fontes de alimentação para brinquedos não são apropriados para serem utilizados como brinquedos. A utilização destes produtos deve ocorrer sob constante vigilância dos pais.

• A pista, os veículos e o carregador devem ser verificados regularmente quanto a avarias nos condutores, fichas e carcaças! Trocar as peças defeituosas.
• A pista de corrida de carros não é adequada para o funcionamento ao ar livre ou em locais molhados! Manter líquidos afastados.
• Não colocar nenhuma peça metálica sobre a pista, para evitar curto-circuitos. Não instalar a pista nas proximidades de objectos sensíveis, pois os veículos ejectados da pista poderão causar danos.
• Antes da limpeza ou da manutenção, retirar a ficha da rede elétrica! Para a limpeza, utilizar um pano humedecido, nenhum solvente ou produtos químicos. Guardar a pista protegida contra poeira e num local seco quando esta não for utilizada, o melhor dentro da caixa de papelão original.
• Não colocar a pista de carros à altura da cara ou da vista, dado que isso poderá causar perigo de ferimento devido aos carros que se possam despistar.
• O uso incorreto do transformador pode provocar choque elétrico.
• O brinquedo deve ser ligado unicamente a aparelhos da classe de proteção II.
• O brinquedo e o carregador devem ser utilizados somente com um transformador próprio para brinquedos.
• Não utilizar com transformadores reguláveis!
• Quando o cabo de ligação à rede elétrica deste aparelho estiver danificado, deverá ser enviado ao serviço de assistência da empresa Carrera ou devidamente reparado por uma pessoa com qualificação similar para evitar perigos.

Nota:
Os automóveis e a Unidade de Controlo apenas podem ser colocados novamente em funcionamento quando estiverem completamente montados.

A montagem apenas pode ser realizada por adultos. Este aparelho pode ser utilizado por crianças com 8 anos ou mais, assim como por pessoas com capacidades físicas, sensoriais ou mentais reduzidas ou com falta de experiência e conhecimentos, desde que sejam supervisionadas ou instruídas relativamente à utilização segura do aparelho e compreendam os perigos resultantes. As crianças não podem brincar com o aparelho. A limpeza e a manutenção do utilizador não podem ser realizadas por crianças sem supervisão. A criança deve ser instruída a não carregar baterias não recarregáveis devido ao risco de explosão e a não tentar fazê-lo.

Declaração de conformidade

O(a) abaixo assinado(a) Carrera Toys GmbH declara que o presente tipo de equipamento de rádio "2,4 GHz WIRELESS+" está em conformidade com a Diretiva 2014/53/UE. O texto integral da declaração de conformidade está disponível no seguinte endereço de Internet: carrera-toys.com – Safety and Quality

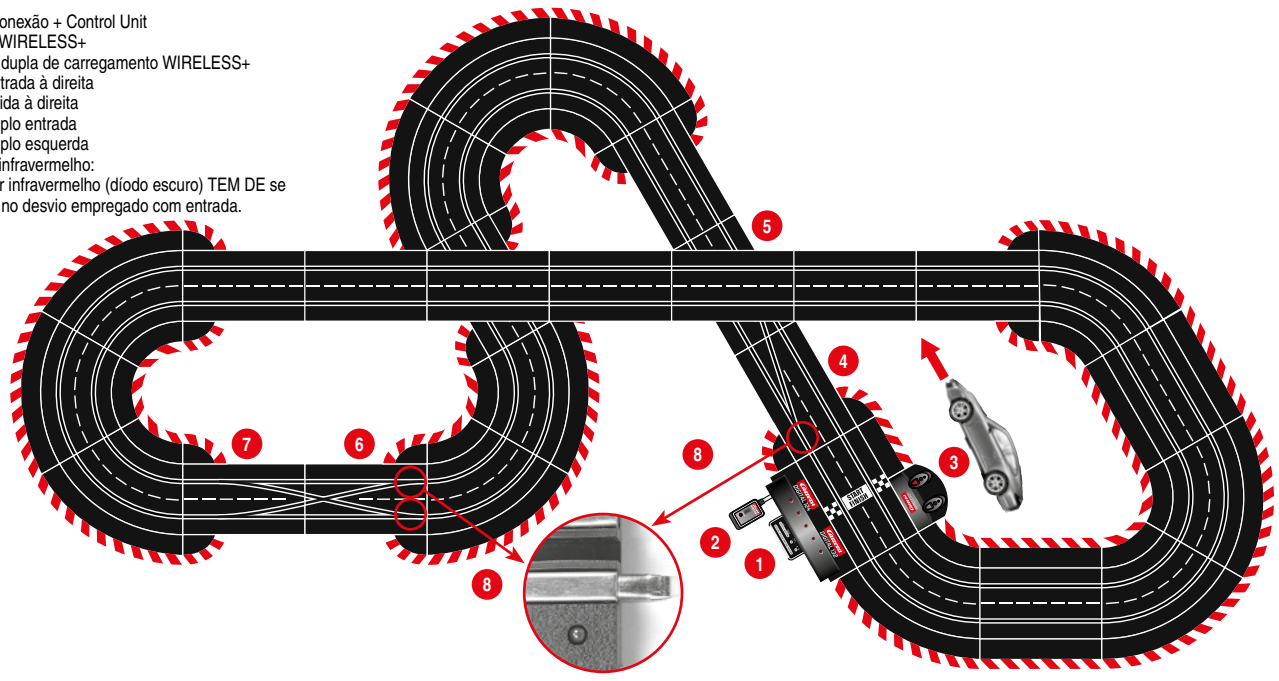
Conteúdo da embalagem

1 Porsche 911 RSR #91 "956 Design"
1 Porsche 911 RSR #92 "Pink Pig Design"
11 Rectas padrão
1 Control Unit
1 Carrera DIGITAL 124 desvio duplo (2 segmentos de carril)
1 Carrera DIGITAL 124 desvio, direita (2 segmentos de carril)
12 Curvas 1/60°
2 Reguladores de velocidade WIRELESS+
1 Receptor WIRELESS+
1 Cavidade dupla de carregamento WIRELESS+
2 Bateria LiPo para o regulador de velocidade
1 Transformador
Marcações externas das curvas
Marcações internas das curvas
Peças de remate da berma
Apoios da pista
Railes
Bloqueios das pistas
Escovas de substituição
Acessórios
Instruções de uso

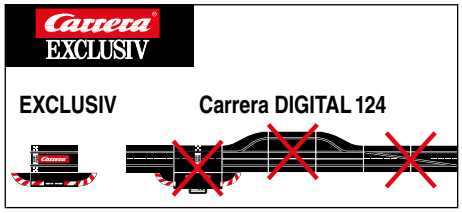
Comprimento do percurso: 9,3 m
Dimensões de montagem: 309 x 255 cm

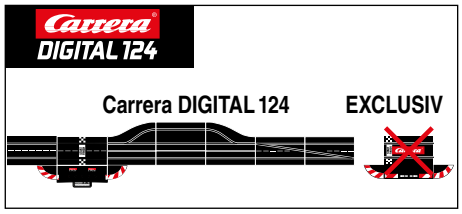
Informação técnica para a montagem

1. Friso de conexão + Control Unit
2. Receptor WIRELESS+
3. Cavidade dupla de carregamento WIRELESS+
4. Desvio entrada à direita
5. Desvio saida à direita
6. Desvio duplo entrada
7. Desvio duplo esquerda
8. Receptor infravermelho:
O receptor infravermelho (díodo escuro) TEM DE se encontrar no desvio empregado com entrada.



Nota importante





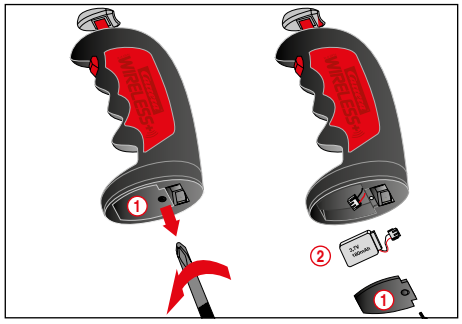
Queira observar que os sistemas Exclusiv (analógico) e Carrera DIGITAL 124/132 (digital) são dois sistemas diferentes e totalmente independentes. Alertamos para o facto de que ambos os sistemas têm de ser separados na montagem da pista. Isso significa que não pode ser colocado um carril de ligação do sistema Exclusiv em um trecho com carris de ligação (inclusive Control Unit) do sistema Carera DIGITAL 124/132. Isso vale também para o caso de somente um dos dois carris (Exclusiv ou Carrera DIGITAL 124/132 com Control Unit) ser ligado à alimentação de corrente. Além disso, todos os demais componen-tes Carrera DIGITAL 124/132 (desvios, contador electrónico de voltas, Pit Stop) não podem ser monta dos em uma pista Exclusiv, ou seja, eles não podem ser utilizados de forma analógica.
Caso as informações aqui apresentdas não sejam respeitas, pode ocorrer de componentes Carrera DIGITAL 124/132 serem danificados. Neste caso, serão perdidos os direitos à garantia.

Descrição

WIRELESS+ é o novo sistema de diversão sem fios para circuitos Carrera DIGITAL124 e Carrera DIGITAL 132. A tecnologia de rádio de 2,4 GHz com mudança contínua de canal é livre de interferências e proporciona um alcance até 15m. A potente pilha de lítio-polímero permite uma autonomia até 8 horas de funcionamento e mais de 80 dias de standby. WIRELESS+ em combinação com DIGITAL 124 proporciona liberdade sem fios para até 4 pilotos no circuito.

Antes do primeiro uso

Antes do primeiro uso do regulador manual é necessário colocar-lhe a pilha (2) incluída no volume de fornecimento. Para isso desaperte o parafuso do compartimento da pilha (1) debaixo do regulador manual. Ligue a ficha da pilha à tomada do regulador manual e coloque-a no respectivo compartimento.
Volte a aparafusar a tampa do compartimento da pilha. A pilha está previamente carregada de fábrica, no entanto, deve ser carregada totalmente antes do primeiro uso.

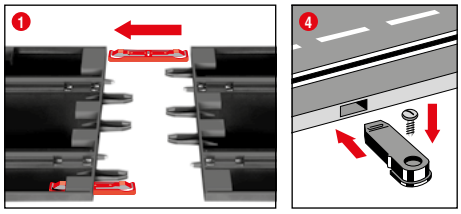


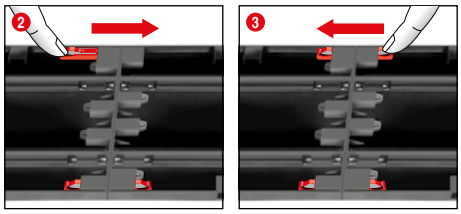
Conservação da pilha

Para se atingir a maior durabilidade e potência possíveis da pilha, deve-se observar os seguintes pontos relativamente à sua conservação e armazenamento.

• Carregar as pilhas novas totalmente antes do primeiro uso.
• A autonomia de corrida da pilha totalmente carregada é de aprox. 8 horas. Com a perda de potência da pilha, o alcance dos reguladores manuais diminui. O mais tardar, neste momento, deve-se carregá-la totalmente.
• No caso de não utilização prolongada, retire a pilha do regulador manual e guarde-a num lugar seco à temperatura ambiente (16° - 18°C). Para evitar a descarga completa, a pilha quando está guardada deve ser carregada cada 2-3 meses.

Instrução de montagem



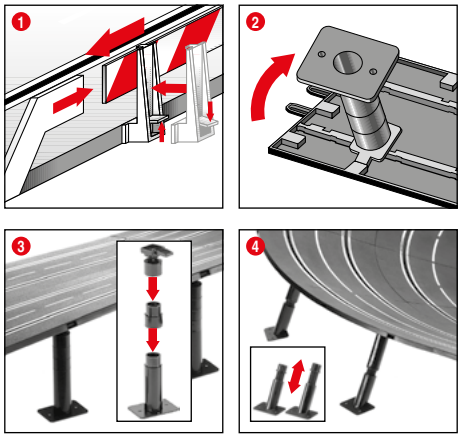


1 + 2 + 3 Antes da montagem, en-caixar os clips de junção como mostrado na fig. **1**. Encaixar os carris sobre uma superfície plana. Mover os clips de junção no sentido da seta, até que se escute o encaixe, conforme mostrado na fig. **2**. O clip de junção pode ser encaixado também posteriormente. É possível soltar os clips de junção em ambas as direcções, bastando premer para baixo o botão de fixação (vide fig. **3**).

4 Fixação: Para a fixação das peças de pista sobre uma placa serão utilizados os fixadores de peças de pista (Art. nº 20085209, não incluídos na embalagem).

Aviso:
Tapetes não são suportes adequados para a montagem devido à electricidade estática, formação de fiapos e fácil inflamabilidade.

Guarda lateral e apoios

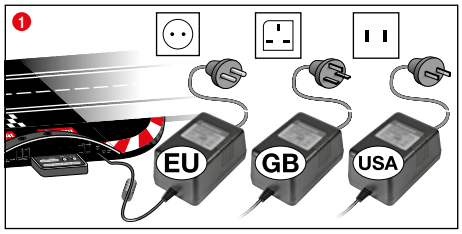


1 Guardas de segurança: A colocação dos suportes das guardas de segurança ocorre por basculamento para cima sobre o canto da pista.

2 + 3 Apoiar pistas elevadas: Introduzir os cabeçotes de articulação em esfera com batoque de introdução nas admissões rectangulares na parte inferior da pista. As peças intermediárias podem ser elevadas com apoios. é possível aparafusar os pés de apoio (os parafusos não são incllluidos).

4 Apoiar cuvas inclinadas:
Para o apoio de cuvas inclinadas, estão à disposição, apoios perpendiculares de respectivo comprimento. Introduzir os apoios de altura ajustável para a entrada e saída das curvas. Itroduzir os cabeçotes dos apoios nas admissões redondas na parte inferior da pista.

Conexão eléctrica

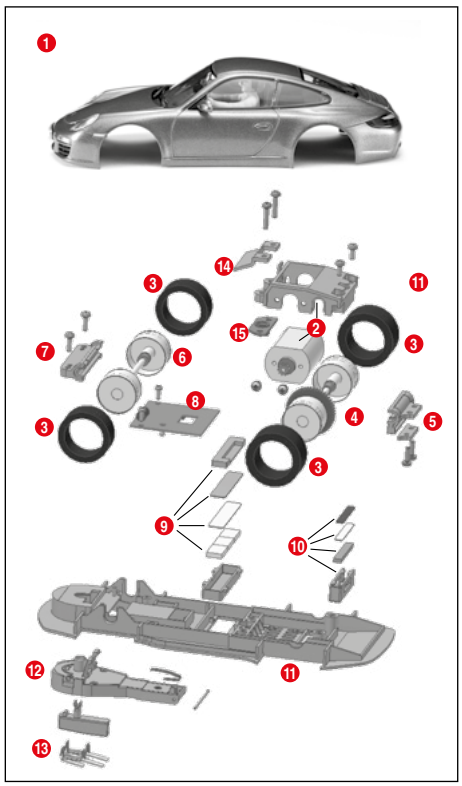


1 Ligue a ficha do transformador à Control Unit..

Aviso: Para evitar curto-circuitos e choques de corrente, o brinquedo não deverá ser conectado com aparelhos eléctricos estranhos, fichas, cabos ou demais objectos estranhos ao brinquedo. A pista de corrida Carrera DIGITAL 124 somente funciona sem problemas com um transformador original Carrera DIGITAL 124.

A interface do PC (PC Unit) pode ser operada somente em combinação com a Carrera PC Unit original.

Componentes dos veículos



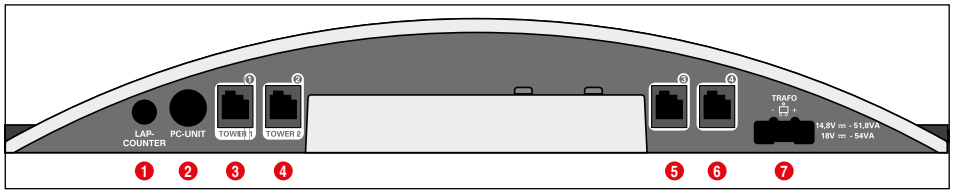
1 Corpo
2 Bloco do motor
3 Pneumáticos
4 Eixo traseiro
5 Suporte do eixo traseiro inclusive lâmi na de separação
6 Eixo dianteiro
7 Suporte do eixo dianteiro
8 Placa electrónica
9 Unidade magnética central
10 Unidade magnética traseira
11 Chassis
12 Braço giratório inclusive mola
13 Quilha mestra com escova dupla
14 Sujeição do imã central
15 Chapa de fixação

Nota: a carroçaria depende do modelo.

A identificação de cada peça não pode ser utilizada como número de encomenda.

P

Conexões Control Unit



Conexões (da esquerda para a direita):
1. Conexão para o contador de voltas 20030342
2. Conexão para a aplicação Carrera AppConnect 20030369, para o computador ou para o Lap Counter 20030355
3. Tomada 1 para o regulador manual, caixa de ampliação do regulador manual ou do receptor WIRELESS+
4. Tomada 2 para a torre WIRELESS-Tower 20010108
5. Tomada 3 para o regulador manual
6. Tomada 4 para o regulador manual
7. Conexão para a fonte de alimentação eléctrica DIGITAL 124 / DIGITAL 132

Informações gerais relativas às tomadas 1-4:
Desde que se utilize um receptor WIRELESS+, este deve ser ligado à tomada 1. Opcionalmente, pode ligar-se uma torre WIRELESS 20010108 à tomada 2. Utilizando-se só o receptor WIRELESS+, não se deve ligá-lo à tomada 2.

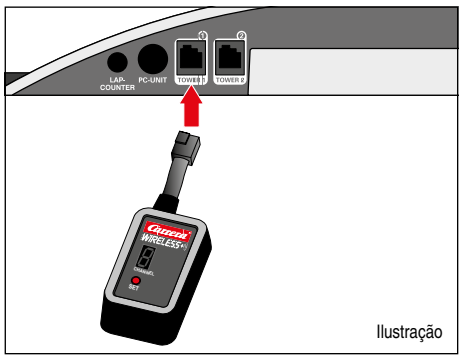
Nas tomadas 3 e 4 podem ser utilizados, adicionalmente, reguladores manuais ligados por fio. Observe que estes, neste caso, utilizam os endereços 5 e 6.

Utilizando-se a caixa avançada do regulador manual 20030348, esta deve ser ligada à tomada 1. Neste caso, a atribuição dos endereços dos veículos é efectuada como segue:
- Caixa avançada do regulador manual = endereços 1, 3 e 4
- Tomada 2 = endereço 2
- Tomada 3 = endereço 5
- Tomada 4 = endereço 6

Nota:
A combinação de WIRELESS com a caixa de ampliação do regulador não é possível!
Considere que, com DIGITAL 124, a quantidade de carros está limitada ao máximo de 4!

Ligação do receptor

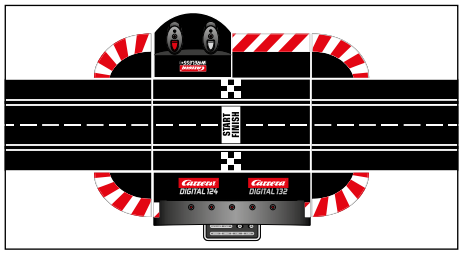
Ligue o receptor como se demonstra na ilustração a uma das duas tomadas da Control Unit que estão marcadas com Tower 1 e Tower 2. Para o funcionamento de 4 reguladores manuais WIRELESS+ só é necessário um receptor de 2.4 GHz.

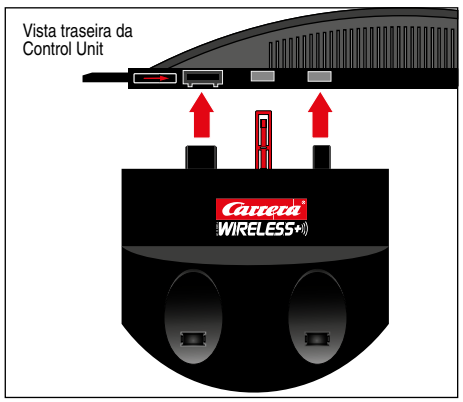


Ilustração

Ligar a estação de carga

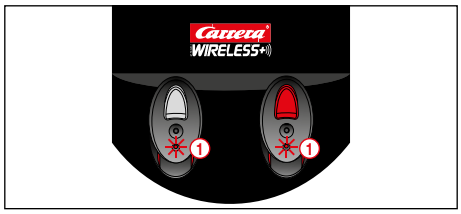
A estação de carga é ligada ao verso da Control Unit. Para posicionar a estação de carga em outro sítio no circuito necessita-se da Adapter Unit 20030360.



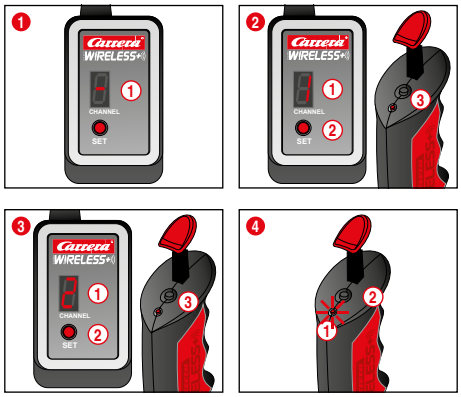


Carregar os reguladores manuais

Antes do primeiro uso, deve-se carregar totalmente os reguladores manuais WIRELESS+. Para isso, coloque os reguladores manuais nas cavidades e ligue o circuito. Durante o processo de carregamento, os LED's (1) dos reguladores manuais piscam. Quando o processo de carregamento estiver concluído, os LED's (1) ficam acesos permanentemente. Com a utilização de uma bateria de lítio-polímero é possível recarregar o regulador manual a quaquer momento.



Processo de interligação



Para se poder comandar os carros com os reguladores manuais, é necessário interligar estes últimos ao receptor uma única vez. Para isso, ligue o circuito.

1. O receptor assinala a prontidão para funcionamento mediante luz corrente no display (1).

2. Prima o botão SET (2) uma vez até surgir o número 1 no display (1). O número exibido é, mais tarde, o endereço do carro. Voltando-se a premir o botão, pode-se mudar para o endereço seguinte.

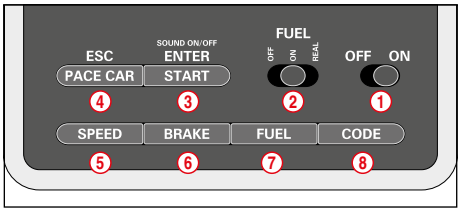
Agora pressione uma vez o botão de interligação (3) no topo do regulador manual. O regulador manual assinala a que a interligação foi bem-sucedida com o LED a piscar enquanto que o receptor o faz com luz corrente nos displays. O processo de interligação está concluído e o regulador manual pode ser utilizado.

3. Para estabelecer a interligação do segundo regulador manual, proceda da mesma forma. Prima duas vezes o botão SET (2) do receptor até surgir o número 2 (1). A seguir, prima o botão de interligação (3) do segundo regulador manual.

4. Para ver o endereço definido para o regulador manual, prima uma vez o botão de interligação (2) no topo do regulador manual. O LED (1) pisca consoante o endereço definido.

Se o regulador manual não for atuado, passado aprox. 20 segundos ele muda automaticamente para o modo de poupança de energia. Premindo-se o tucho ou a tecla de agulhas, o regulador manual pode ser ativado novamente.

Elementos de comando Control Unit



(1) Botão de ligar/desligar
(2) Botão para a função do depósito
(3) Tecla de iniciação da corrida / Tecla de confirmação da programação
(4) Tecla para Pace Car / Cancelar a programação
(5) Tecla para definição da velocidade básica
(6) Tecla para definição do comportamento de travagem
(7) Tecla para definição do conteúdo do depósito
(8) Tecla para programação dos veículos

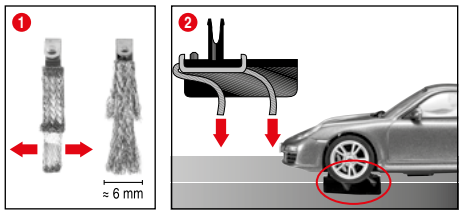
Informações gerais relativas ao modo de operação
Algumas das teclas têm várias funcões. A definição de algumas funções é realizada mediante a combinação de teclas. Todos os processos de programação podem ser cancelados com a tecla (4) „ESC/PACE CAR". No decurso deste manual, encontrará mais detalhes.

Codificação/Programação dos veículos para os respectivos reguladores manuais



Coloque o veículo a codificar na pista e ligue a Control Unit. Pressione uma vez a tecla „Code" (8), fig. 1; o primeiro LED acende-se, fig. 2. Em seguida, pressione uma vez a tecla da agulha no respectivo regulador manual, fig. 3.
Nos veículos com iluminação, as luzes começam a intermitir e os LEDs 2-4 da Control Unit acendem-se uns a seguir aos outros. Quando a codificação estiver concluída, o LED central permanece aceso (fig. 4) e o veículo está atribuído ao regulador manual.
Nota: neste género de codificação, **só** pode estar na pista **o veículo a codificar.**

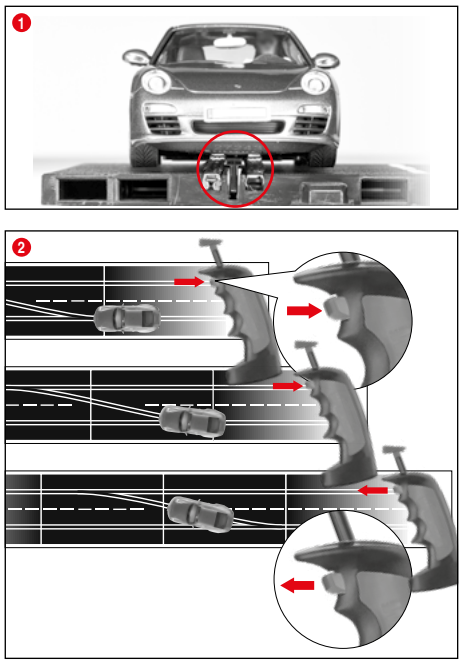
Preparação da arrancada



Este automóvel Carrera DIGITAL 124 está idealmente adaptado ao sistema de carris Carrera 1:24.

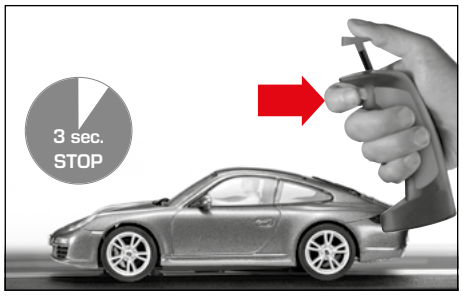
1 + 2 Posicionamento óptimo das escovas:
Para o automóvel poder circular bem e continuamente, abra ligeiramente a extremidade das escovas (1) e vire-a para o carril como se demonstra na figura 2. Unicamente a extremidade da escova deveria estar em contacto com o carril e, se for necessário, poderá ser cortada um pouco no caso de desgaste. Limpe os carris e as escovas de quando em quando, para remover pó e resíduos de desgaste.
Numa corrida, pequenas peças do veículo, como spoiler e espelhos, necessárias para que o carro corresponda ao modelo original, podem soltar-se ou quebrar. Para que isso seja evitado, essas peças podem ser removidas antes da corrida.

Função de desvio



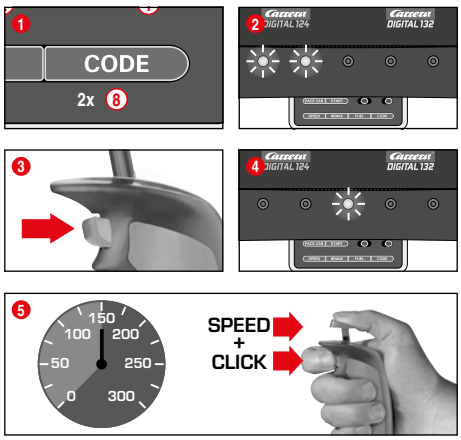
1 Preste atenção para que a quilha mestra do veículo encontre-se na ranhu-ra da pista e a escova dupla contacto com o friso de alimentação de corrente eléctrica. Coloque os veículos sobre o friso de conexão.
2 Quando de troca de pista, o botão no regulador manual deverá ser mantido premido até que o veículo tenha se movimentado sobre o desvio.

Ligar/desligar a função de luz



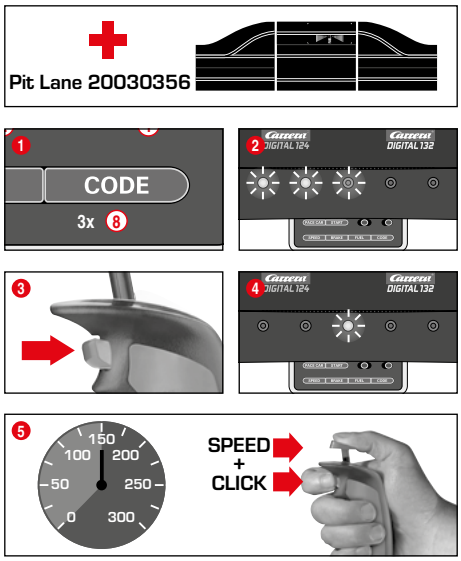
A viatura programada no regulador manual tem de se encontrar parada na pista de corrida por pelo menos 3 segundos antes da luz poder ser ligada ou desligada pela tecla de desvio.
Nota: aplica-se somente às miniaturas com iluminação

Codificação/Programação Autonomous Car



Coloque o veículo a codificar na pista com a Control Unit ligada e pressione 2 vezes a tecla „Code (8), fig. 1. Os primeiros dois LEDs da Control Unit acendem-se, fig. 2. Pressione agora a tecla da agulha do regulador manual, fig. 3; os LEDs 3-5 acendem-se uns a seguir aos outros. Aguarde até o LED central se acender novamente, fig. 4.
Actue o manípulo do regulador manual e acelere o veículo à velocidade desejada. Quando atingir a velocidade, pressione novamente a tecla da agulha, fig. 5.
A codificação Autonomous Car está concluída.
Nota: neste género de codificação, **só** pode estar na pista **o veículo a codificar**. A programação Autonomous Car permanece programada até se codificar o veículo novamente. Em conjunto com a Position Tower, a função Autonomous Car é indicada sempre com o endereço 7.

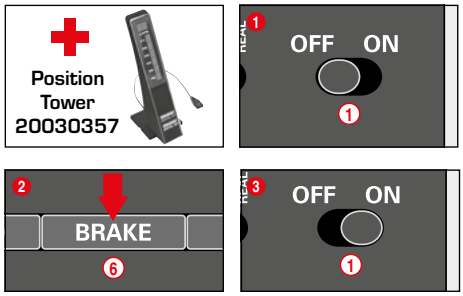
Codificação/Programação Pace Car



(somente em conjunto com Pit Stop Lane #20030356)
Coloque o veículo a codificar na pista com a Control Unit ligada e pressione 3 vezes a tecla „Code“ (8), fig. 1. Os primeiros três LEDs da Control Unit acendem-se, fig. 2.
Pressione agora a tecla da agulha do regulador manual, fig. 3; os LEDs 2-5 acendem-se uns a seguir aos outros. Aguarde até o LED central se acender novamente, fig. 4 Actue o manípulo do regulador manual e acelere o veículo à velocidade desejada. Quando atingir a velocidade, pressione novamente a tecla da agulha, fig. 5.
A codificação da função Pace Car está concluída e o veículo segue para a Pit Stop Lane.
Nota: neste género de codificação, **só** pode estar na pista **o veículo a codificar.** A programação Pace Car permanece programada até se codificar o veículo novamente. Em conjunto com a Position Tower, a função Pace Car é indicada sempre com o endereço 8.

Função Pace Car avançada
Depois da codificação Pace Car estar concluída, o veículo nas primeiras voltas vai automaticamente para a Pit Lane. Para iniciar o Pace Car, pressione uma vez a tecla „Pace Car“ (4). Os LEDs 2 e 3 da Control Unit acendem-se e o Pace Car sai da Pit Lane. Agora o Pace Car circula sempre até se voltar a pressionar novamente a tecla „Pace Car“. Neste caso, o LED 2 apaga-se e o veículo segue automaticamente para a Pit Lane na volta em curso.

Indicação da posição para Autonomous Car e Pace Car

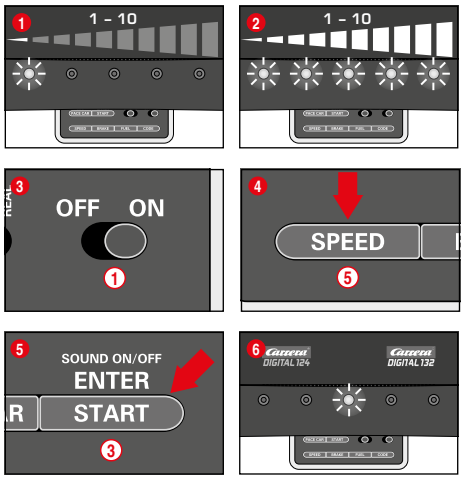


(só em conjunto com a Position Tower #20030357)
A posição do Autonomous Car (endereço 7) e do Pace Car (endereço 8) pode ser indicada na Position Tower. Esta função pode ser ligada na Control Unit. Conserve a tecla „BRAKE“ (6) pressionada, fig. 2, com a Control Unit desligada, ligue a pista e volte a soltar a tecla „BRAKE“. Esta função pode ser comutada, pressionando-se a tecla novamente:

1 LED aceso = nenhuma indicação
2 LEDs acesos = indicação na Position Tower

Defina a função desejada e confirme esta escolha com a tecla „START/ENTER“.

Definição da velocidade básica dos veículos

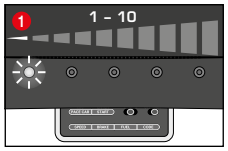


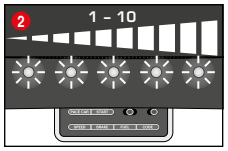
A definição da velocidade básica pode ser efectuada individualmente para um e/ou mais veículos. Os veículos para os quais se pretende definir a velocidade têm que se encontrar na pista. A definição pode ser efectuada em 10 níveis sendo estes vários níveis assinalados pelos 5 LEDs em estado intermitente ou permanentemente acesos.
1 1 LED aceso = baixa velocidade
2 5 LEDs acesos = alta velocidade

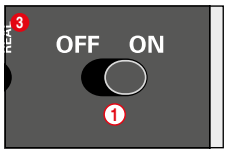
Coloque na pista os veículos que pretende regular, com a Control Unit ligada e pressione uma vez a tecla „SPEED“ (5). Agora acende-se um determinado número de LEDs. Estes indicam a velocidade ultimamente aplicada. Pressione a tecla „SPEED“ (5) repetidamente até ter seleccionado a velocidade desejada. Confirme a selecção com a tecla „ENTER/START“ (3).
Uma luz breve corrida e o acendimento do LED central, confirmam que a definição está concluída, fig. 6.

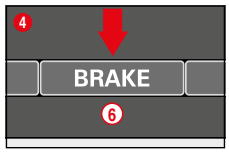
P

Definição do comportamento de travagem dos veículos









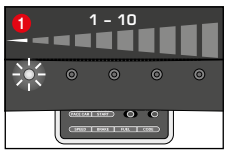


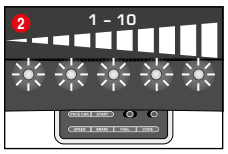


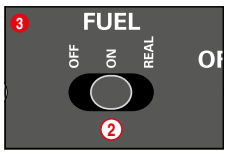
(só para os veículos comandados com o regulador manual)
A definição do comportamento de travagem pode ser efectuada individualmente para um e/ou mais veículos. Os veículos para os quais se pretende definir o comportamento de travagem têm que se encontrar na pista. A definição pode ser efectuada em 10 níveis sendo estes vários níveis assinalados pelos 5 LEDs em estado intermitente ou permanentemente acesos.
1 1 LED aceso = efeito de travagem frouxo
2 5 LEDs acesos = efeito de travagem forte

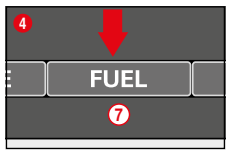
Coloque na pista os veículos que pretende regular, com a Control Unit ligada e pressione uma vez a tecla „BRAKE“ (6). Agora acende-se um determinado número de LEDs. Estes indicam o nível de travagem ultimamente aplicado. Pressione a tecla „BRAKE“ (6) repetidamente até ter seleccionado o comportamento de travagem desejado. Confirme a selecção com a tecla „ENTER/START“ (3).
Uma luz breve corrida e o acendimento do LED central, confirmam que a definição está concluída, fig. 6.

Definição do conteúdo do depósito













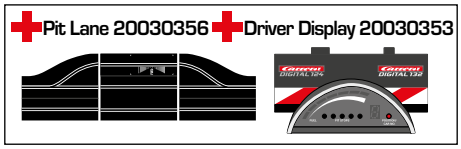
(só para os veículos comandados com o regulador manual)
A definição do conteúdo do depósito em conjunto com a Pit Lane (20030356) efectua-se simultaneamente para todos os veículos. A definição pode ser efectuada em 10 níveis sendo estes vários níveis assinalados pelos 5 LEDs em estado intermitente ou permanentemente acesos.
1 1 LED aceso = depósito com pouco conteúdo
2 5 LEDs aceso = depósito cheio.

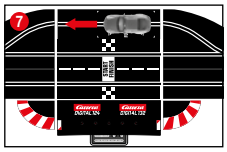
Coloque na pista os veículos que pretende regular, com a Control Unit ligada e ligue a função do depósito com o interruptor corrediço (2) fig. 3. Pressione uma vez a tecla „FUEL“ (7). Agora acende-se um determinado número de LEDs. Estes indicam o conteúdo do tanque últimamente aplicado. Pressione a tecla „FUEL“ (7) repetidamente até atingir o conteúdo desejado para o depósito. Confirme a selecção com a tecla „ENTER/START“ (3).
Uma luz breve corrida e o acendimento do LED central, confirmam que a definição está concluída, fig. 6.

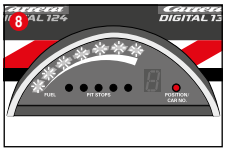
Função avançada do depósito
Mediante o interruptor corrediço (2), é possível seleccionar 3 modos, fig. 3:
- OFF = Os veículos não consomem „gasolina“
- ON = Os veículos consomem „gasolina“
- REAL = A velocidade máxima depende do conteúdo do depósito / os veículos consomem „gasolina“ (só em conjunto com a Pit Lane 20030356 e/ou Pit Stop Lane 20030346 e o adaptador Pit Stop 20030361)

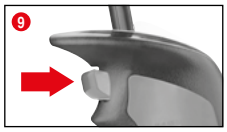
No modo „REAL-Mode“, o veículo com o depósito cheio é „mais pesado“, circula mais lentamente e o efeito de travagem é menor; com o depósito vazio, o veículo é „mais leve“, circula com maior rapidez e o efeito de travagem é maior. A indicação do conteúdo actual do depósito só é possível em conjunto com o Driver Display 20030353 e Pit Stop 20030356.

Abastecimento dos veículos com Pit Lane 20030356 e Driver Display 20030353





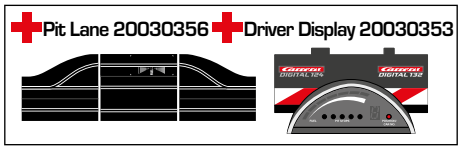




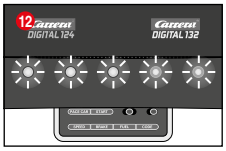


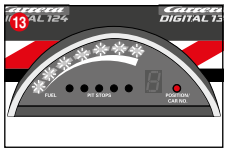
O conteúdo actual do tanque pode ser lido na barra de indicação do Driver Display composta de 5 LEDs verdes e 2 vermelhos. Para abastecer, seguir com o veículo para a Pit Lane pelo sensor de abastecimento fig. 7. A barra de indicação começa a imtermitir, fig. 8 e o veículo pode ser abastecido, mantendo-se pressionada a tecla da agulha, fig. 9. O número de abastecimentos é indicado pelos LEDs amarelos em estado intermitente ou permanentemente acesos, fig. 10 (ver também Driver Display).
Nota: os veículos com o depósito vazio não são considerados na contagem de voltas em conjunto com a Position Tower 20030357.

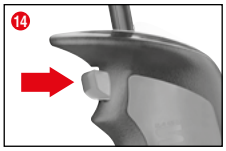
Definir o conteúdo do depósito no início da corrida





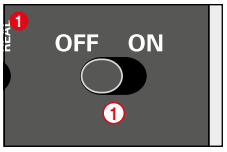


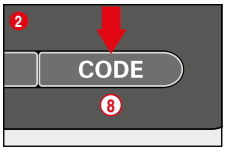


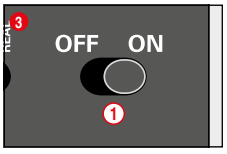


(só em conjunto com Pit Lane 20030356 e Driver Display 20030353)
Independentemente da definição básica, o conteúdo do depósito pode ser definido individualmente no início da corrida para as voltas de um e/ou mais veículos até à primeira paragem na gasolineira. Pressione uma vez a tecla „START/ENTER“ (3). os 5 LEDs da Control Unit estão permanentemente acesos, fig. 12, e a barra de indicação do(s) Driver Display(s) intermite, fig. 13. Clicando-se no botão da agulha do respectivo regulador manual, é possível alterar o nível do depósito, fig. 14.

Bloqueio dos botões de definições



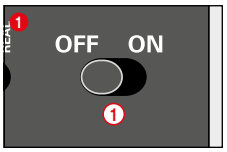


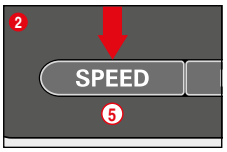


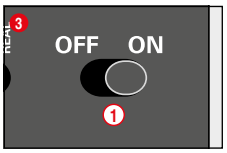
Para bloquear os botões de definições da velocidade (speed), do travão (brake) e do combustível (fuel) proceda como segue:
Mantenha o botão „code“ (8) pressionado com a Control Unit desligada, depois ligue a Control Unit e liberte o botão „code“. Para anular o bloqueio, proceda da mesma forma.

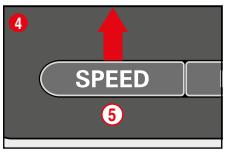
Função avançada Pit Lane

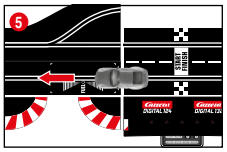












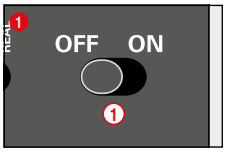


(só em conjunto com Pit Lane 20030356)
Há a possibilidade de ligar/desligar a função de contagem das voltas na Pit Lane 20030356 e/ou na Pit Stop Lane 20030346 com o adaptador 20030361. Para isso, manter a tecla „SPEED“ (5) pressionada com a Control Unit desligada, depois ligar a Control Unit e soltar a tecla „SPEED“ (5). Pressionando-se novamente a tecla, acendem-se 1 ou 2 LEDs em função da definição.

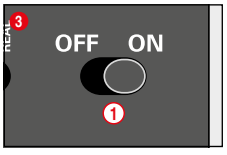
- LED 1 = função de contagem das voltas desligada
- LED 1 + 2 = função de contagem das voltas ligada

Seleccione a definição desejada e empurre ou circule com um veículo por cima do sensor da Pit Lane fig. 5. As definições são assumidas quando o veículo passar por cima do sensor. Para sair das definições, pressione a tecla „START/ENTER“ (3).

Ligar/desligar o som



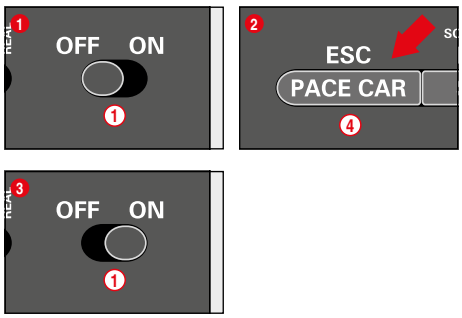




O som de confirmação da passagem por cima dos sensores e de operação das teclas, pode ser desligado. Para isso, mantenha a te-

cla „START/ENTER“ (3) pressionada com a Control Unit desligada, depois ligue a pista e volte a soltar a tecla „START/ENTER“ (3). O som de confirmação emitido ao ligar a Control Unit no entanto, não pode ser desligado.

Função reset



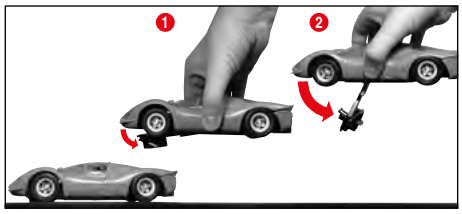
A Control Unit dispõe de uma função reset para restauração das definições de fábrica.
Para isto, mantenha a tecla „ESC/PACE CAR“ (4) pressionada com a Control Unit desligada, depois ligue a pista e volte a soltar a tecla. Todas as definições actuais para a velocidade, comportamento de travagem, conteúdo do depósito, som e contagem das voltas são repostas nas definições de fábrica. As definições dos veículos não são afectadas, desde que os veículos não se encontrem na pista.

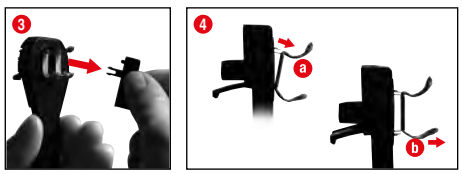
Definições de fábrica:
- Velocidade = 10
- Comportamento de travagem = 10
- Conteúdo do depósito = 7
- Som = lig.
- Indicação da posição para Autonomous Car e Pace Car = deslig.

Função de poupança de electricidade

Depois de 20 minutos sem ser utilizada, a Control Unit muda para o modo de poupança de electricidade e desliga todos os displays tais como Position Tower, Driver Display e Startlight. Para reativar, desligar a unidade de comando ca. de 2-3 segundos e ligá-la novamente.
Todas as definições permanecem activadas.

Troca da escova dupla na quilha mestra





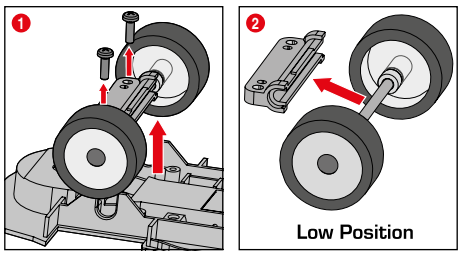
Se o veículo for suspenso, o braço oscilante afasta-se um pouco (fig. 1).

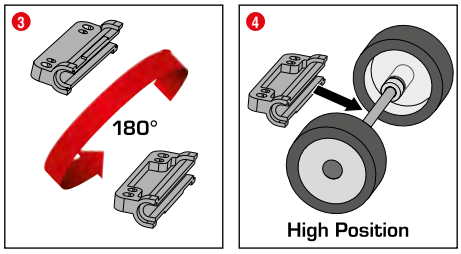
Para substituir a quilha mestra ou a escova dupla, o braço oscilante pode ser mais afastado conforme mostrado na figura 2.

3 Para substituir a quilha mestra e a escova dupla, remover primeiro a quilha mestra.

4 Em seguida, pode-se remover e substituir a escova dupla. Observar que primeiro deve ser puxado parcialmente a escova superior 4 a. A escova dupla pode então ser totalmente removida com a escova 4 b Na montagem, proceder do mesmo modo.

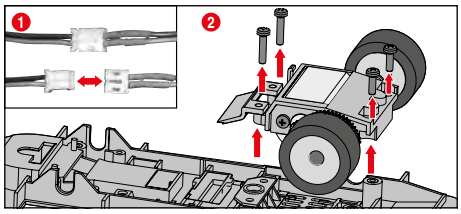
Ajuste da altura do chassis do veículo

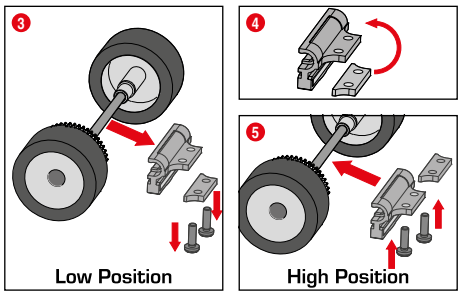




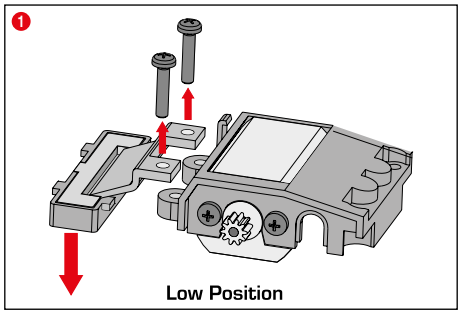
Antes de poder começar com a regulação do chassis e das unidades magnéticas, tem que desmontar a carroçaria do carro. Para isto, desaperte os parafusos que se encontram debaixo do carro e retire a carroçaria.

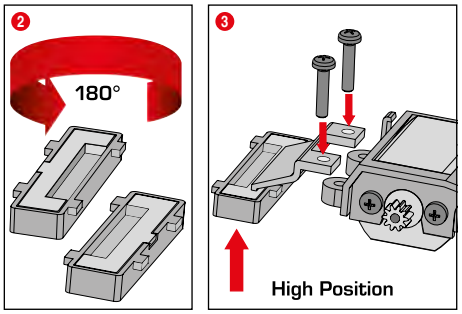
Regulação da altura do eixo dianteiro
1 Desaperte os dois parafusos do suporte do eixo dianteiro e retire o eixo dianteiro completo inclusive o suporte para fora do chassis. 2 Retire agora o suporte para fora do eixo, gire-o 180 graus 3 e em seguida volte a colocar o eixo no suporte 4. Agora, o eixo dianteiro e o suporte podem ser montados novamente no chassis.





Regulação da altura do eixo traseiro
Para facilitar o trabalho, desligue cuidadosamente o motor da platina 1. Desaperte os dois parafusos da frente do bloco do motor e retire a sujeição do imã para fora do chassis. Agora desaperte os dois parafusos de trás e puxe o bloco do motor completo para fora 2.
Vire o bloco do motor e desaperte os dois parafusos do suporte do eixo traseiro. Retire a lâmina de separação e o eixo traseiro completo inclusive o suporte 3. Para regulação da altura, coloque primeiro a lâmina de separação no bloco do motor 4 e depois volte a aparafusar o eixo traseiro completo 5.

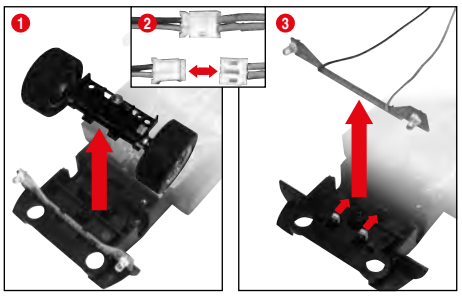


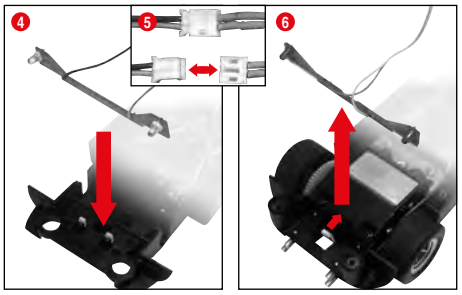


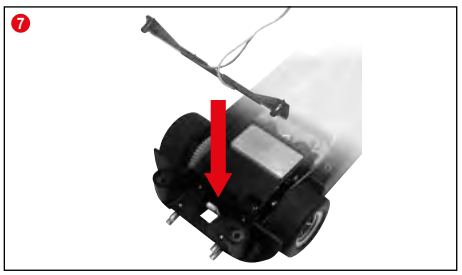
Regulação da unidade magnética central
Opcionalmente, também é possível regular a unidade magnética central. Para isto, retire a unidade magnética completa para fora do chassis 1, gire-a 180 graus horizontalmente 2 e volte a colocá-la no chassis. Em seguida, monte a sujeição do imã 3 e volte a estabelecer todas as ligações.

Nota: Ajuste da altura do chassis do veículo – em função do modelo

Mudança da placa de luz





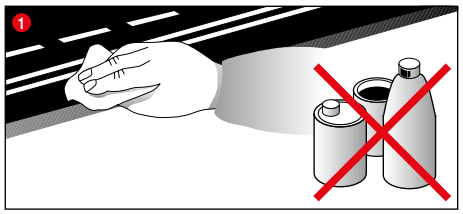


ATENÇÃO! A depender do modelo, pode ser que as placas de luz estejam fixadas por parafuso.

Luz dianteira: Para substituir as placas de luz, desaparafusar a parte superior do veículo do chassis. Desaparafusar o eixo dianteiro conforme a figura 1 e soltar os cabos entre a luz dianteira e a placa electrónica do veículo (fig. 2). Pressionar levemente o gancho (fig. 3) para baixo e puxar a placa de luz para cima. Colocar a placa de luz (fig. 4) até que o gancho encaixe. Aparafusar novamente o eixo dianteiro e ligar os cabos de acordo as suas cores.
Luz traseira: Soltar os fios entre a luz traseiro e a placa electrónica do veículo conforme mostrado na figura 5. Pressionar levemente o gancho (fig. 6) para baixo e puxar a placa de luz para cima. Colocar a placa de luz, de modo que o gancho encaixe (fig. 7) e ligar os cabos de acordo com suas cores.

P

Manutenção e conservação





Para assegurar um funcionamento sem problemas da pista de corrida de automóveis, todas as peças da pista de corrida devem ser limpas regularmente. Retirar a ficha da rede eléctrica antes da limpeza.

1 **Percurso de corrida:** Manter as superfícies da pista de rolamento e as ranhuras da pista limpas com um pano seco. Não utilizar quaisquer solventes ou produtos químicos para a limpeza. Guardar a pista protegida contra poeira e num local seco quando esta não for utilizada, o melhor dentro da caixa de papelão original.
2 **Verificação dos veículos:** Limpar os rolamentos do eixo e das rodas, pinhão do motor, rodas dentadas da transmissão e mancais e lubrificar com graxa livre de resinas e ácidos. Utilize, como agente auxiliar, p.ex., um palito para os dentes. Verifique regularmente o estado das escovas e dos pneus.

Eliminação de falhas Técnica de condução

Eliminação de falhas:
No caso de falhas, verifique, sff., o seguinte:
• Estão correctas as conexões eléctricas?
• Transformador e regulador manual correctamente conectados?
• Estão as junções da pista impecáveis?
• Estão a pista de corrida e as ranhuras da pista limpas e livres de corpos estranhos?
• Estão as escovas em ordem e mantém contacto com as ranhuras da pista?
• Os veículos estão codificados correctamente para os respectivos reguladores manuais?
• No caso de curto-circuito eléctrico, a alimentação de corrente para a pista será desligada automaticamente por 5 segundos e isto será indicado por sinais acústico e óptico.
• Os veículos estão na pista no sentido correcto? Caso não funcione, comutar o interruptor de sentido de marcha no lado de baixo do veículo.
• A Adapter Unit está instalada corretamente no sentido de circulação?
• A pilha do regulador manual está ligada corretamente?
• A pilha está carregada?
• O LED do regulador manual pisca quando este está a carregar?
• O regulador manual está ligado ao receptor?
• Os reguladores manuais estão ocupados com endereços duplos?

Aviso:
Numa corrida, pequenas peças do veículo, como spoiler e espelhos, necessárias para que o carro corresponda ao modelo original, podem soltar-se ou quebrar. Para que isso seja evitado, essas peças podem ser removidas antes da corrida.

Técnica de direcção:
• Nas rectas poderá dirigir rapidamente, antes das curvas deverá travar, na saída das curvas poderá novamente acelerar.
• Não manter presos ou bloquear os veículos com o motor em funcionamento, com isso, poderá ocorrer superaquecimento e avarias no motor.

Nota: aquando da utilização em sistemas de carris que não sejam de produção da Carrera, a quilha-guia existente terá de ser substituída pela quilha-guia especial (#20085309). Ruídos leves de circulação aquando da utilização da travessia Carrera (#20020587) ou da curva fechada 1/30° (#20020574), devem-se à escala original e não afectam o funcionamento correcto.

Dados técnicos

Tensão de saída · Transformador do brinquedo

18 V ⎓ 54 W

Pilha de lítio-polímero: 3,7 V ⎓ 180 mAh · 0,7 Wh

Tempo máximo de carregamento: 2 horas

Frequência: 2,4 GHz
Faixa de frequência: 2400-2483,5 MHz
Potência de saída do transmissor: máx. 10 mW

Marca comercial ou nome, número de registo comercial e endereço do fabricante	Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z
Identificador do modelo	STAD-HKYF-002B STAD-HKYF-003B STAD-HKYF-004B
Tensão de entrada	100-240 V~
Frequência da alimentação de CA	50/60 Hz
Tensão de saída	DC 18 V
Corrente de saída	3.0 A
Potência de saída	54.0 W
Eficiência média no modo ativo	88.8 %
Eficiência a carga baixa (10%)	83.06 %
Consumo energético em vazio	0.15 W

Modos de corrente eléctrica
1.) Funcionamento lúdico = os veículos são actuados através do regulador manual
2.) Funcionamento em repouso = os reguladores manuais não são actuados, não há jogo de diversão
3.) Funcionamento stand-by = depois de aprox. 20 minutos em funcionamento de repouso, o carril de ligação muda para o modo de stand-by.
A lâmpada LED do meio intermite em intervalos longos.
CONSUMO DE CORRENTE ELÉCTRICA < 0,21 W
Para reativar, desligar a unidade de comando ca. de 2-3 segundos e ligá-la novamente. O circuito está de novo no modo de repouso.
4.) Estado desligado = o bloco de alimentação não está ligado à rede eléctrica

CE 0-3

Este produto contém o símbolo de classificação da destruição de produtos eléctricos e electrónicos (WEEE), o que significa que o mesmo deve ser manuseado de acordo com a Directiva Europeia 2012/19/EU, de modo a ser reciclado ou desmantelado, minimizando o seu impacto no meio ambiente.
Para mais informação, contacte as autoridades locais ou regionais. Os produtos electrónicos não incluídos no processo de escolha selectiva são potencialmente perigosos para o ambiente e para a saúde pública, devido à presença de substâncias perigosas.

Advertências

Regras e advertências para a utilização da(s) pilha(s) de lítio-polímero:
As pilhas LiPo são muito mais sensíveis do que as pilhas alcalinas ou NiMh convencionais. Por isso, é necessário respeitar exatamente todas as advertências. No caso de manejo incorreto das pilhas, corre-se perigo de incêndio. Com o manejo, carregamento ou utilização da(s) pilha(s) LiPo você assume todos os riscos associados às pilhas de lítio.

• Pilhas não-recarregáveis não devem ser recarregadas!
Para o carregamento, você deve utilizar unicamente a cavidade de carregamento incluída no volume de fornecimento. No caso de inobservância destas advertências, corre-se risco de incêndio e consequentemente de perigo para a saúde e/ou de danos materiais.
NUNCA utilize outro carregador!
• Pilhas recarregáveis devem ser recarregadas unicamente sob a vigilância de adultos. Nunca deixe a pilha por vigiar durante o carregamento. Quando carregar a pilha, você devia estar sempre na proximidade para supervisionar o carregamento e poder reagir no caso de potenciais problemas.
• Se a pilha inchar ou se deformar durante os procesos de descarregamento ou carregamento, termine imediatamente o respectivo processo. Retire a pilha o mais rápido possível e com o máximo cuidado e coloque-a num sítio seguro e aberto, afastado de materiais combustíveis e observe-a pelo menos 15 minutos.
Se continuar a carregar ou a descarregar uma pilha que já está inchada ou deformada, há perigo de incêndio! Mesmo que a deformação ou a formação de balão sejam mínimas, a pilha tem de ser colocada fora de serviço.
• Você tem de carregar a pilha que está incluída no volume de fornecimento num local seguro e afastado de materiais combustíveis.
• Pilhas vazias devem ser retiradas do brinquedo.
• Guarde a pilha num lugar seco à temperatura ambiente (16° - 18°C). Não exponha a pilha à ação direta dos rais solares nem a outras fontes de calor. Temperaturas acima de 50°C devem ser evitadas genericamente.
• Carregue a pilha necessariamente depois de cada uso para evitar a denominada descarga total da mesma. No caso de não utilização, carregue a pilha de quando em quando (aprox. cada 2-3 meses).
A inobservância do manejo anteriormente descrito pode provocar defeitos.
• Ao substituir a pilha, nunca utilize objetos pontiagudos ou afiados. Nunca danifique o plástico de proteção da pilha.
• Ao substituir pilhas defeituosas, só é permitido utilizar os tipos de pilhas recomendados. As pilhas danificadas ou inutilizáveis são resíduos especiais e têm de ser eliminadas adequadamente.
• Não deite as pilhas/baterias no fogo nem as exponha a altas temperaturas. Perigo de incêndio e de explosão.
• Os eletrólitos e vapores de eletrólitos existentes nas pilhas LiPo são nocivos à saúde. Evite o contacto direto com eletrólitos.
No caso de contacto de eletrólitos com a pele, olhos ou outras zonas do corpo, é necessário enxaguar ou lavar as partes afetadas imediatamente com água limpa abundante e consultar um médido de seguida.
• Pilhas não são brinquedos pelo que não devem estar acessíveis a crianças. Manter as pilhas fora do alcance das crianças.
• Não é permitido ligar os terminais de conexão / terminais da pilha em curto-circuito.
• O brinquedo só deve ser operado com um transformador / bloco de alimentação próprio para brinquedos.
• O transformador / bloco de alimentação não é nenhum brinquedo!

Sommario

Indicazioni per la sicurezza 39
Dichiarazione di conformità 39
Contenuto della confezione 39
Indicazione tecnica per il montaggio 39
Avviso importante 40
Descrizione 40
Prima del primo utilizzo 40
Manutenzione della batteria 40
Istruzioni di montaggio 40
Guardarail e appoggi 40
Allacciamento elettrico 40
Componenti degli autoveicoli 40
Connessioni Control Unit 41
Connessione del ricevitore 41
Connessione al caricabatterie 41
Caricare il comando manuale 41
Sintonizzazione 41
Elementi di comando Control Unit 41
Codifica / programmazione
delle vetture sui relativi comandi manuali 41
Preparazione per lo start 42
Funzione di scambio corsia 42
Funzione luce On/Off 42
Codifica/programmazione Autonomous Car 42
Codifica/programmazione Pace Car 42
Indicazione della posizione per Autonomous e Pace Car 42
Impostazione della velocità base delle vetture 42
Impostazione del comportamento in frenata delle vetture 43
Impostazione del livello del carburante 43
Blocco dei tasti per impostazioni 43
Funzione Pit Lane estesa 43
Sound ON/OFF 43
Funzione reset 44
Funzione risparmio corrente 44
Sostituzione di contatti striscianti e linguetta guida 44
Regolazione dell'altezza dello chassis dell'autoveicolo 44
Sostituzione della placca di luce 44
Manutenzione e cura 45
Rimozione dei disturbi / Tecnica di guida 45
Dati tecnici 45
Avvertenze 45

Benvenuti

Benvenuti nel team Carrera!
Le istruzioni per l'uso contengono delle informazioni importanti relative al montaggio e l'impiego del vostro autodromo Carrera DIGITAL 124. Leggere quindi queste istruzioni per l'uso accuratamente e custodirle per una successiva consultazione. In caso di domande di chiarimento contattate la nostra distribuzione o visitate il nostro sito Web: **carrera-toys.com**
Controllare la completezza del contenuto e l'eventuale presenza di danni dovuti al trasporto. La confezione contiene anche delle informazioni importanti e quindi deve essere anche conservata.Vi auguriamo buon divertimento con il vostro autodromo Carrera DIGITAL 124.

Indicazioni per la sicurezza

• AVVERTENZA! Non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi. Pericolo di soffocamento per ingestione di pezzi piccoli. Attenzione: pericolo di schiacciamento dovuto al funzionamento.

• AVVERTENZA!
Questo oggetto contiene magneti o componenti magnetici. Un magnete che si attacca a un altro magnete o a un oggetto metallico all'interno del corpo umano può provocare lesioni gravi o mortali. In caso di ingestione o inalazione di magneti, richiedere immediatamente assistenza medica.

• AVVERTENZA!
L'uso del caricabatterie deve essere permesso solo a bambini dell'età minima di 8 anni. Si devono impartire istruzioni sufficienti che consentono al bambino di usare il caricabatterie in modo sicuro e si deve spiegare chiaramente che non si tratta di un giocattolo e quindi non deve essere usato per giocare.

• Il trasformatore non è un giocattolo! I collegamenti del trasformatore non devono essere cortocircuitati! Informazione per i genitori: Il trasformatore deve essere regolarmente controllato per l'eventuale presenza di danneggiamenti dei conduttori, della spina oppure del contenitore! Usare il giocattolo solo con i trasformatori raccomandati. Nel caso in cui il trasformatore dovesse essere danneggiato, questo non deve più essere usato. Usare la pista solo con un trasformatore. Quando il giocattolo non viene utilizzato per intervalli di tempo relativamente lunghi, si consiglia di staccare il trasformatore dalla rete di alimentazione. Non aprire il contenitore del trasformatore e dei regolatori della velocità!

Avvertenza per i genitori:
I trasformatori e gli alimentatori per giocattoli non devono essere considerati a loro volta giocattoli. I bambini ne possono fare uso solo in presenza dei genitori.

• Controllare regolarmente la pista, le vetture e il caricabatterie per verificare la presenza di eventuali dannia conduttori, spine e contenitori! Sostituirei componenti difettosi.
• La pista non è idonea per l'impiego in ambienti aperti oppure in ambienti umidi! Mante-nere i liquidi ad una distanza di sicurezza.
• Non mettere parti metalliche sulla pista, onde evitare dei cortocircuiti. Non mettere la pista nelle immediate vicinanze di oggetti delicati, poiché l'eventuale autoveicolo scaraventato fuori dalla pista potrebbe provocare dei danneggiamenti.
• Prima di eseguire la pulizia o la manutenzione estrarre la spina elettrica! Per la pulizia utilizzare un panno umido, non usare solventi o prodotti chimici. Se la pista non viene utilizzata, custodirla in un luogo protetto dalla polvere e asciutto, o meglio ancora nel cartone originale.
• Non azionare l'autopista all'altezza degli occhi o del viso, le auto in corsa che sbandano ed escono dalla carreggiata possono provocare lesioni.
• L'uso improprio del trasformatore può causare scosse elettriche.
• Il giocattolo può essere collegato solo ad apparecchi della classe di protezione II.
• Il giocattolo e il caricabatterie possono essere usati solo con un trasformatore per giocattoli.
• Non usare con trasformatori regolabili!
• Se il cavo di connessione allarete di questo apparecchio è danneggiato, per evitare pericoli deve essere inviato al servizio assistenza della ditta Carrera o sostituito da una persona opportunamente qualificata.

Avviso:
Le vetture e l'unità di controllo possono essere rimesse in funzione solo quando sono completamente montate.

Il montaggio può essere eseguito solo da persone adulte. Questo apparecchio può essere utilizzato da bambini dagli 8 anni in su e da persone con ridotte capacità fisiche, sensoriali o mentali o con scarsa esperienza e conoscenza, a condizione che siano sorvegliate o istruite sull'uso in sicurezza dell'apparecchio e ne comprendano i pericoli. Ai bambini è vietato giocare con l'apparecchio. La pulizia e la manutenzione da parte dell'utente non devono essere effettuate da bambini senza supervisione. È necessario istruire il bambino affinché non ricarichi e non tenti di ricaricare le batterie non ricaricabili in quanto sussiste il rischio di esplosioni.

Dichiarazione di conformità

Il fabbricante, Carrera Toys GmbH, dichiara che il tipo di apparecchiatura radio "2,4 GHz WIRELESS+" è conforme alla direttiva 2014/53/UE. Il testo completo della dichiarazione di conformità UE è disponibile al seguente indirizzo Internet: carrera-toys.com – Sicurezza e Qualità

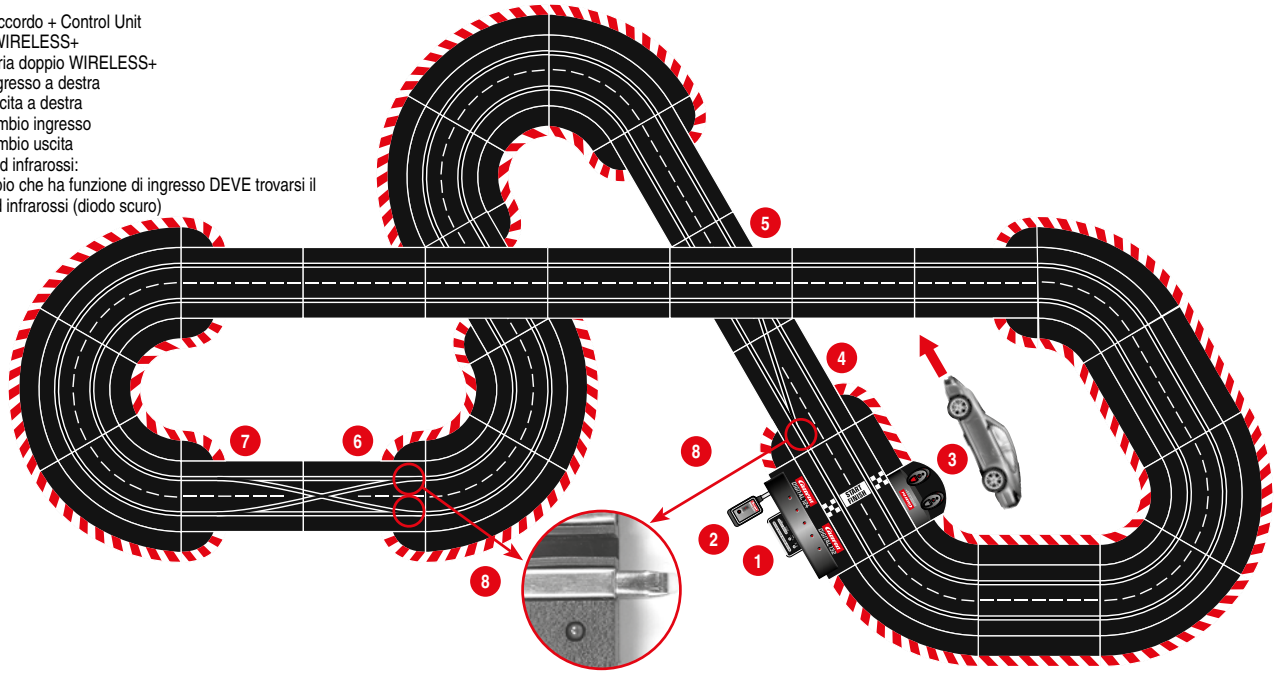
Contenuto della confezione

1 Porsche 911 RSR #91 "956 Design"
1 Porsche 911 RSR #92 "Pink Pig Design"
11 Rettilineo standard
1 Control Unit
1 Carrera DIGITAL 124 Scambio doppio (2 pezzi di rotaia)
1 Carrera DIGITAL 124 scambio, destra (2 pezzi di rotaia)
12 Curve 1/60°
2 Regolatori della velocità WIRELESS+
1 Ricevitore WIRELESS+
1 Caricabatteria doppio WIRELESS+
2 Accumulatore LiPo per regolatori della velocità
1 Trasformatore
Bordi esterni della pista per curve
Bordi interni della pista per curve
Terminali di bordi pista
Sostegni carreggiata
Guardrail
Bloccaggi carreggiata
Contatti striscianti di ricambio
Accessori
Istruzioni per l'uso

Lunghezza percorso: 9,3 m
Dimensioni: 309 x 255 cm

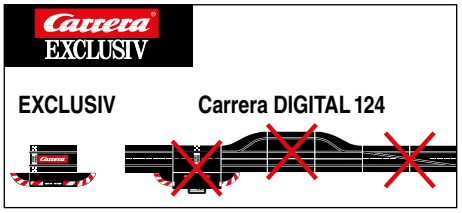
Indicazione tecnica per il montaggio

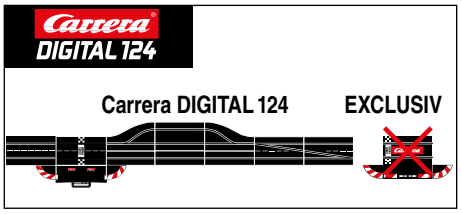
1. Rotaia di raccordo + Control Unit
2. Ricevitore WIRELESS+
3. Caricabatteria doppio WIRELESS+
4. Scambio ingresso a destra
5. Scambio uscita a destra
6. Doppio scambio ingresso
7. Doppio scambio uscita
8. Ricevitore ad infrarossi:
Sullo scambio che ha funzione di ingresso DEVE trovarsi il ricevitore ad infrarossi (diodo scuro)



I

Avviso importante





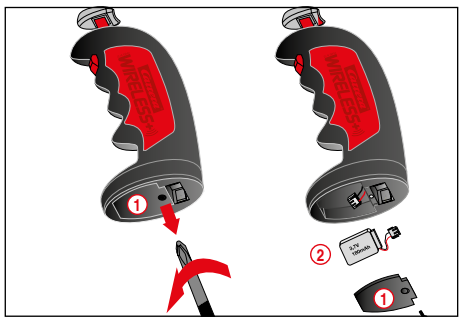
Si prega di considerare che Exclusiv (sistema analogico) ed Carrera DIGITAL 124/132 (sistema digitale) sono due sistemi distinti e completamente autonomi. Desideriamo sottolineare espressamente di separare i due sistemi durante l'allestimento della pista. Vale a dire che in un tratto nondeve essere presente alcun pezzo di collegamento di Exclusiv con il pezzo di collegamento incl. Control Unit di Carrera DIGITAL 124/132 Neanche quando solo uno dei pezzi di collegamento (pezzo di collegamento Exclusiv o pezzo di collegamento Carrera DIGITAL 124/132 incl. Control Unit) è collegato all'ali-mentazione elettrica. Inoltre, in una pista Exclusiv non possono essere montati neanche tutti gli altri componenti di Carrera DIGITAL 124/132 (scambi, contagiri elettronico, Pit Stop), vale a dire quindi che non possono essere utilizzati in modo analogico. In caso di inosservanza delle avvertenze riportate sopra non è possibile escludere che i componenti Carrera DIGITAL 124/132 si possano rompere, in questo caso non si ha diritto ad alcuna prestazione di garanzia.

Descrizione

WIRELESS+ è il nuovo sistema senza fili per le piste Carrera DIGITAL124 e Carrera DIGITAL132. La tecnologia wireless 2,4 GHz con cambio di frequenza funziona alla perfezione con una portata fino a 15 m.
La potente batteria ai polimeri di litio consente di giocare fino a 8 ore e in modalità stand-by dura oltre 80 giorni. WIRELESS+ in collegamento con DIGITAL 124 offre libertà senza fili sulla pista per 4 piloti al massimo.

Prima del primo utilizzo

Prima del primo utilizzo del comando manuale bisogna inserire al suo interno la batteria ② fornita in dotazione. Svitare il coperchio del vano batteria ① sul lato inferiore del comando. Collegare la spina della batteria alla presa del comando manuale e inserire la batteria all'interno dell'apposito vano. Chiudere il coperchio e avvitarlo bene. La batteria è pre-caricata di fabbrica; tuttavia prima del primo utilizzo deve essere caricata del tutto.

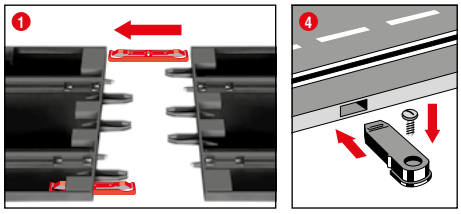


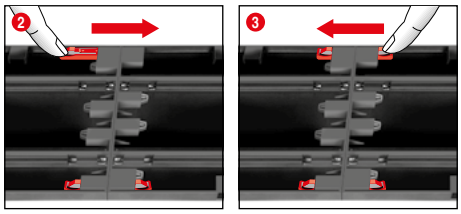
Manutenzione della batteria

Per garantire il massimo della durata e delle prestazioni della batteria bisogna osservare i seguenti punti per la cura e la conservazione.

• Prima del primo utilizzo caricare completamente le nuove batterie.
• Le batterie completamente cariche consentono una durata di gioco di circa 8 ore. Se le prestazioni della batteria diminuiscono, diminuisce anche la portata del comando manuale. A questo punto bisogna assolutamente ricaricare la batteria.
• In caso di prolungata inattività, rimuovere la batteria dal comando manuale e conservarla in un luogo asciutto a temperatura ambiente (16°-18°C). Per evitare che la batteria si scarichi del tutto bisogna ricaricarla ogni 2-3 mesi.

Istruzioni di montaggio



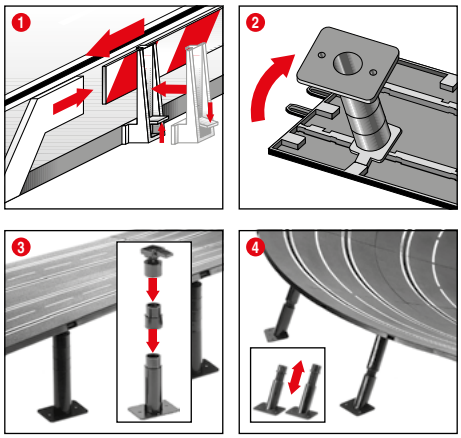


❶ + ❷ + ❸ Prima del montaggio inserire le clip di collegamento nella rotaia come illustrato nella fig. ❶. Unire le rotaie su una base piana. Muovere le clip di collegamento come nella fig. ❷ in direzione della freccia fino a che si sente lo scatto d'incastro. La clip di collegamento può essere inserita anche in un secondo momento. Lo sblocco delle clip di collegamento è possibile in entrambe le direzioni premendo semplicemente verso il basso la linguetta di serraggio (vedi fig. ❸).

❹ **Fissaggio:** Per il fissaggio degli elementi della pista su una piastra/pannello vengono utilizzati i sistemi di bloccaggio (N. art. 20085209) (non compresi nella confezione).

Nota:
I tappeti non costituiscono una base di appoggio ideale, a causa della carica statica, la formazione di peluggine e la facile infiammabilità.

Guardarail e appoggi

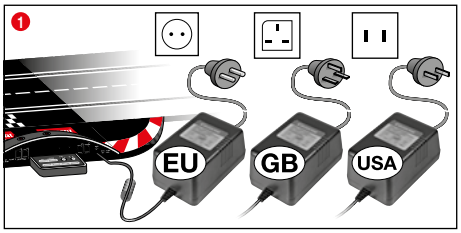


❶ **Guardrail:** L'applicazione dei supporti per i guardrail viene eseguita sollevando il bordo della pista.

❷ + ❸ **Montaggio dei supporti in tratti sopraelevati:** Inserire la parte superiore con il giunto sferico e con il perno nelle sedi con apertura quadrata sulla parte inferiore della carreggiata. Con i pezzi intermedi si possono allungare i supporti. È possibile anche fissare con viti le basi dei supporti (le viti non sono comprese nella confezione).

❹ **Montaggio dei supporti in curve inclinate:** Per le curve inclinate sono contenuti nella confezione degli appoggi obliqui di lunghezza corrispondente. Usare gli appoggi di altezza fissa per l'entrata e l'uscita dalle curve. Inserire le parti superiori dei supporti nelle sedi rotonde apposite di cui dispone la parti inferiore della carreggiata.

Allacciamento elettrico

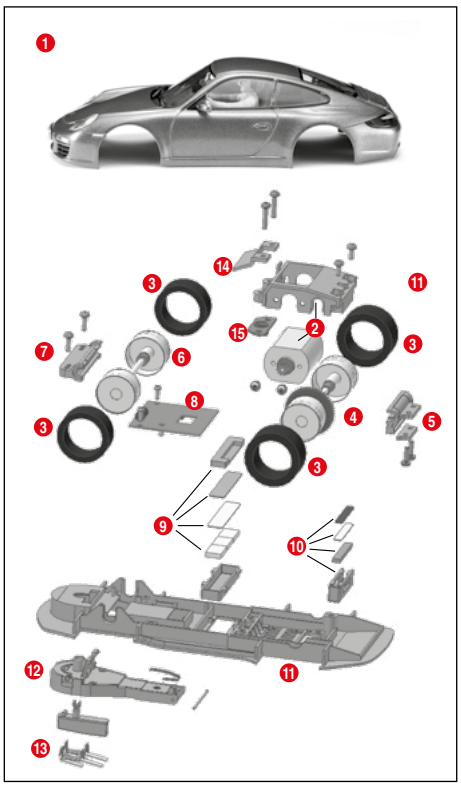


❶ Collegare la spina del trasformatore alla Control Unit.

Nota: Per evitare eventuali cortocircuiti e scosse elettriche, il giocattolo non deve essere collegato con nessun apparecchio elettrico, spine e cavi esterni oppure con altri giochi o oggetti esterni. La pista per gare automobilistiche Carrera DIGITAL 124 funziona in maniera perfetta solo con untrasformatore originale Carrera DIGITAL 124.

Usare l'interfaccia PC (PC Unit) solo in collegamento con la PC Unit Carrera.

Componenti degli autoveicoli

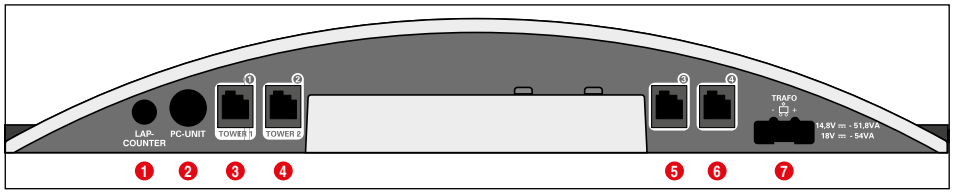


❶ Corpo
❷ Blocco motore
❸ Pneumatici
❹ Asse posteriore
❺ Sede dall'asse posteriore piastrina distanziatrice incl.
❻ Asse anteriore
❼ Supporto asse anteriore
❽ Placca
❾ Unità magnetica centrale
❿ Unità magnetica posteriore
⓫ Chassis
⓬ Braccio oscillante incl. molla
⓭ Linguetta guida con doppi contatti striscianti
⓮ Pressore magnete centrale
⓯ Piastra di fissaggio

Avvertenza: la struttura delle vetture dipende dal modello.

Il codice dei singoli pezzi non può essere usato come numero d'ordine.

Connessioni Control Unit



Connessioni (da sinistra a destra):
1. Connessione per il contagiri 20030342
2. Connessione per Carrera AppConnect 20030369, l'unità PC o il contagiri 20030355
3. Connettore 1 per comando manuale, scatola di estensione del comando manuale o ricevitore WIRELESS+
4. Connettore 2 per WIRELESS Tower 20010108
5. Connettore 3 per comando manuale
6. Connettore 4 per comando manuale
7. Connessione per alimentatore DIGITAL 124 / DIGITAL 132

Indicazioni generali sui connettori 1-4:
Se si usa un ricevitore WIRELESS+, questo deve essere collegato al connettore 1. A scelta può essere collegata una seconda torre WIRELESS 20010108 al connettore 2. Se si usa solo il ricevitore WIRELESS+, il connettore 2 non deve essere occupato.

Sui connettori 3 e 4 possono poi essere usati comandi manuali collegati via cavo. Assicurarsi che questi utilizzino gli indirizzi 5 e 6.

Se viene usata una scatola di estensione del comando manuale 20030348, deve essere collegata con il connettore 1. L'associazione degli indirizzi delle vetture avviene poi come indicato qui di seguito:
- Scatola di estensione del comando manuale = indirizzi 1, 3 e 4
- Connettore 2 = indirizzo 2
- Connettore 3 = indirizzo 5
- Connettore 4 = indirizzo 6

NB:
la combinazione sistema WIRELESS e scatola di estensione del comando manuale non è possibile!
Considerare che per DIGITAL 124, il numero di vetture è limitato a 4 al massimo!

Connessione del ricevitore

Collegare il ricevitore ad una delle due prese della Control Unit indicate con Tower 1 e Tower 2 come illustrato in figura.
Per far funzionare 4 telecomandi WIRELESS+ basta un unico ricevitore da 2,4 GHz.

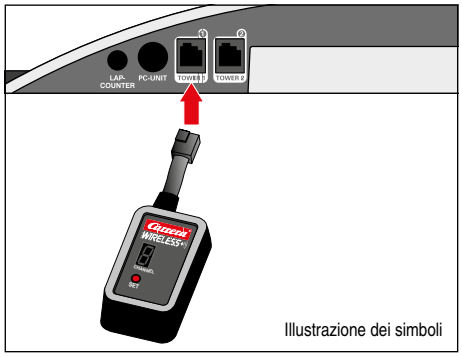
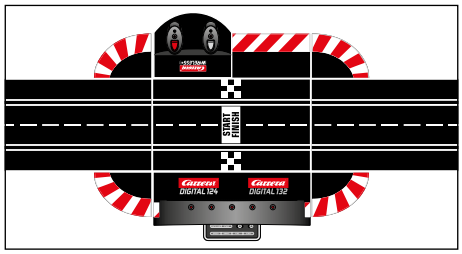
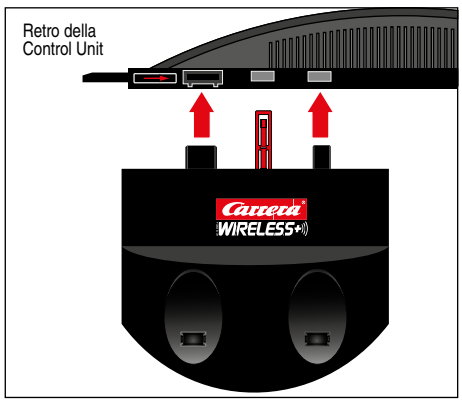


Illustrazione dei simboli

Connessione al caricabatterie

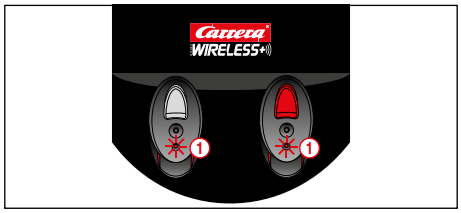
Il caricabatterie va collegato sul retro della Control Unit.
Per posizionare il caricabatterie in un altro punto della pista serve l'Adapter Unit 20030360.



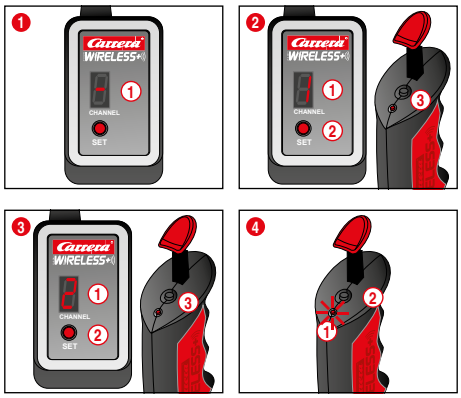


Caricare il comando manuale

Prima del primo utilizzo bisogna caricare completamente i comandi manuali WIRELESS+. A tal fine inserire i comandi nella base caricabatteria e accendere la pista. Durante la fase di carica i LED (1) dei comandi manuali lampeggiano. Una volta completata la carica i LED (1) restano accesi in modo permanente. Utilizzando una batteria ai polimeri di litio è possibile ricaricare il comando manuale in qualsiasi momento.



Sintonizzazione



Per poter utilizzare i comandi manuali per telecomandare le auto bisogna prima „sintonizzarli" univocamente al ricevitore.
Accendere la pista.

(1)
Il ricevitore in segnala che l'apparecchio è pronto al funzionamento quando il display a segmenti (1) si illumina a rotazione.

(2)
Premere una volta il tasto SET (2) finché non compare il numero 1 sul display a segmenti (1). Il numero visualizzato corrisponde all'indirizzo futuro del veicolo. Premendo ancora il tasto si può azionare l'indirizzo successivo.

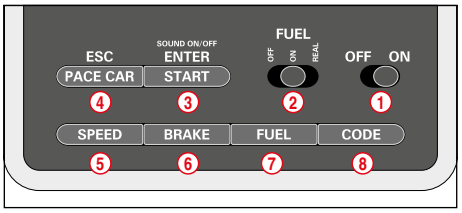
Ora premere il tasto di sincronizzazione (3) sul lato superiore del telecomando. Per segnalare l'esito positivo della sincronizzazione il LED del comando manuale lampeggia mentre il display a segmenti del ricevitore si illumina a rotazione. A questo punto la sincronizzazione è conclusa e si può utilizzare il comando manuale.

(3)
Fig. (3). Per sincronizzare il secondo comando manuale ripetere lo stesso procedimento. Premere due volte il tasto SET (2) sul ricevitore finché non compare il numero 2 (1). Premere quindi il tasto di sincronizzazione (3) del secondo comando manuale.

(4)
Per visualizzare l'indirizzo impostato sul telecomando, premere una volta il tasto di sincronizzazione (2) sul lato superiore del comando stesso. Il LED (1) visualizza l'indirizzo impostato lampeggiando.

Se il telecomando non viene azionato, dopo 20 secondi circa si accende automaticamente in modalità di risparmio energetico.
Per riattivare il telecomando basta premere il pulsante deviatore.

Elementi di comando Control Unit



(1) Interruttore ON/OFF
(2) Interruttore per la funzione rifornimento
(3) Tasto avvio per l'inizio della gara / tasto di conferma per la programmazione
(4) Tasto per pace Car / interruzione della programmazione
(5) Tasto per l'impostazione della velocità base
(6) Tasto per l'impostazione del comportamento in frenata
(7) Tasto per l'impostazione del livello del carburante
(8) Tasto per la programmazione delle vetture

Indicazioni generali per l'uso
Alcuni tasti hanno un'occupazione multipla. L'impostazione di alcune funzioni avviene mediante combinazioni di tasti. Tutti i processi di programmazione possono essere interrotti con il tasto (4) „ESC/PACE CAR". Altri dettagli più avanti.

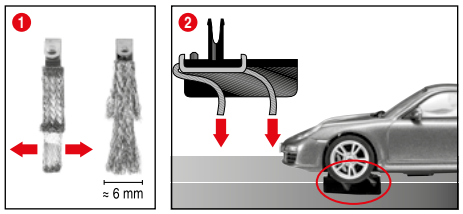
Codifica / programmazione delle vetture sui relativi comandi manuali



Mettere la vettura da codificare sulla pista e attivare la Control Unit. Premere una volta il tasto „Code" (8), ill. (1); il primo LED si illumina, ill. (2). Premere poi una volta il tasto scambio sul relativo comando manuale, ill. (3).
In caso di vetture con luci, esse iniziano a lampeggiare e sulla Control Unit si illuminano uno dopo l'altro i LED 2-4. A codifica avvenuta, si illumina permanentemente il LED centrale (ill. (4)) e la vettura è stata associata al comando manuale.
Nota: con questo tipo di codifica, sulla pista deve sempre trovarsi **solo la vettura da codificare**.

I

Preparazione per lo start

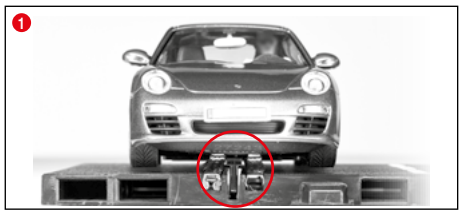


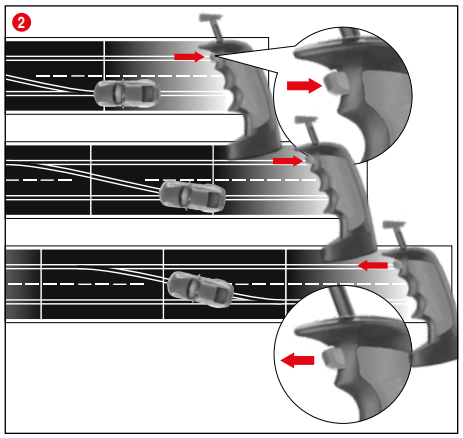
Questa vettura Carrera DIGITAL 124 è armonizzata in modo ottimale ai sistemi di piste Carrera 1:24.

1 + 2 Posizione ottimale del contatto strisciante:
Per una corsa ottimale e continua, aprire leggermente a ventaglio l'estremità del contatto strisciante 1 e piegarla verso la rotaia, come da ill. 2. Solo l'estremità del contatto strisciante dovrebbe essere in contatto con la rotaia e può essere tagliata leggermente se consumata. Di tanto in tanto eliminare la polvere e il materiale asportato per sfregamento dalle rotaie e dal contatto strisciante.

Durante il gioco è possibile che piccole parti dell'autoveicolo, per es. spoiler o specchietti che sono così riprodotti per restare fedeli all'originale, possano allentarsi o rompersi. Per evitare che ciò avvenga si consiglia di togliere queste piccole parti prima di iniziare il gioco.

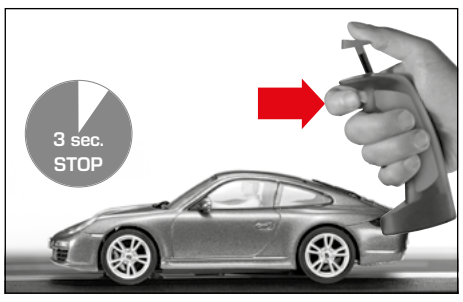
Funzione di scambio corsia





1 Osservare, che la linguetta guida nella parte inferiore dell'autoveicolo si trovi nella gola della rotaia e che i doppio contatti striscianti siano a contatto con la rotaia della corrente. Mettere gli autoveicoli sulla rotaia di raccordo.
2 Per il cambio di corsia, il pulsante nel comando manuale deve essere premuto finché l'autoveicolo ha oltrepassato lo scambio.

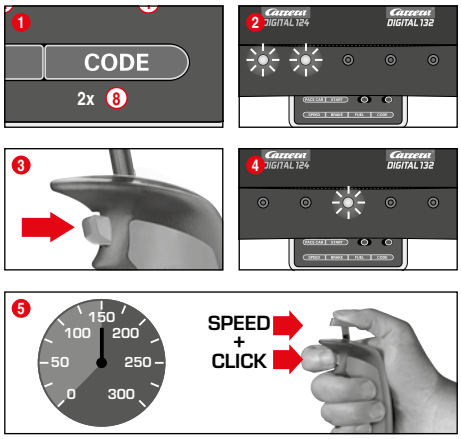
Funzione luce On/Off



L'auto programmata sul comando manuale deve trovarsi almeno 3 sec. in sosta sulla pista prima che si possa accendere o spegnere la luce premendo il pulsante deviatore.

Nota:
vale solo per modelli con illuminazione della vettura

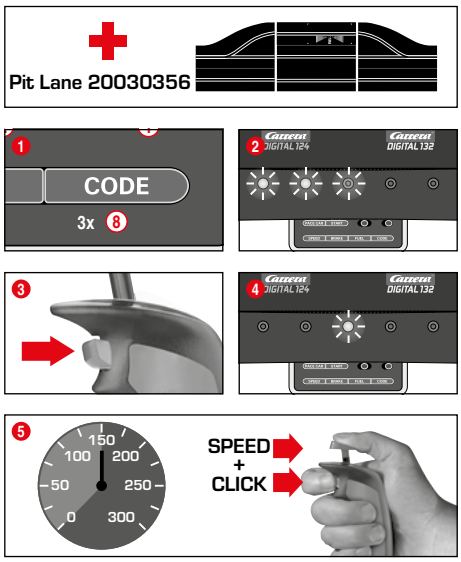
Codifica/programmazione Autonomous Car



A Control Unit inserita, mettere la vettura da codificare sulla pista e premere 2 volte il tasto „Code" (8), ill. 1. I primi due LED sulla Control Unit si illuminano, ill. 2. Ora premere il tasto scambio del comando manuale, ill. 3; i LED 3-5 si accendono uno dopo l'altro. Attendere finché il LED centrale si illumina nuovamente, ill. 4. Azionare il pulsante del comando manuale e portare la vettura alla velocità desiderata. Quando viene raggiunta, premere di nuovo il tasto scambio, ill. 5.
La codifica dell'Autonomous Car è così conclusa.

Nota: con questo tipo di codifica, sulla pista deve sempre trovarsi **solo la vettura da codificare.** La programmazione dell'Autonomous Car viene mantenuta finché la vettura viene ricodificata. L'Autonomous Car in collegamento con la Position Tower viene sempre indicata con l'indirizzo 7.

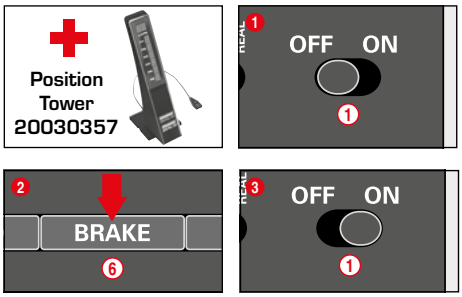
Codifica/programmazione Pace Car



(solo in collegamento con Pit Stop Lane #20030356)
A Control Unit inserita, mettere la vettura da codificare sulla pista e premere 3 volte il tasto „Code" (8), ill. 1. I primi tre LED sulla Control Unit si illuminano, ill. 2.Ora premere il tasto scambio del comando manuale, ill. 3; I LED 2-5 ora si accendono uno dopo l'altro. Attendere finché il LED centrale si illumina nuovamente, ill. 4. Azionare il pulsante del comando manuale e portare la vettura alla velocità desiderata. Quando viene raggiunta, premere di nuovo il tasto scambio, ill. 5. La codifica della Pace Car è così conclusa e la vettura si porta nella Pit Stop Lane.
Nota: con questo tipo di codifica, sulla pista deve sempre trovarsi **solo la vettura da codificare.** La programmazione della Pace Car viene mantenuta finché la vettura viene ricodificata. La Pace Car in collegamento con la Position Tower viene sempre indicata con l'indirizzo 8.

Funzione Pace Car estesa
A codifica della Pace Car avvenuta, nei primi giri essa si porta automaticamente nella Pit Lane. Per avviare la Pace Car, premere una volta il tasto „Pace Car" (4). I LED 2 e 3 sulla Control Unit si illuminano e la Pace Car lascia la Pit Lane. Ora la Pace Car continua a girare finché non viene ripremuto il tasto „Pace Car". Il LED 2 si spegne e la vettura si porta automaticamente nella Pit Lane durante il giro attuale.

Indicazione della posizione per Autonomous e Pace Car

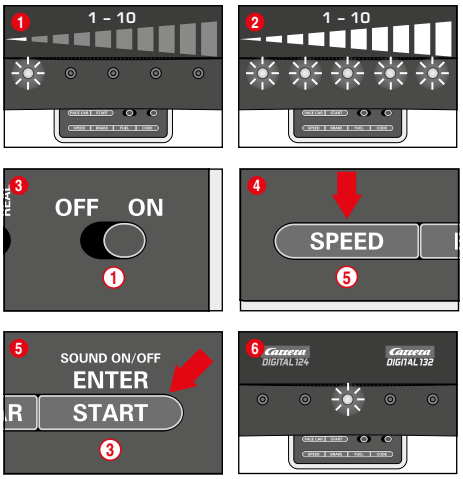


(solo in collegamento con Position Tower #20030357)
La posizione della Autonomous Car (indirizzo 7) e della Pace Car (indirizzo 8) può essere visualizzata sulla Position Tower. Questa funzione può essere attivata sulla Control Unit. A Control Unit disattivata, tenere premuto il tasto „BRAKE" (6), ill. 2, accendere la pista e rilasciare il tasto „BRAKE". La funzione può essere commutata ripremendo il tasto.

1 LED acceso = nessuna visualizzazione
2 LED accesi = visualizzazione sulla Position Tower

Impostare la funzione desiderata e confermare la scelta con il tasto „START/ENTER".

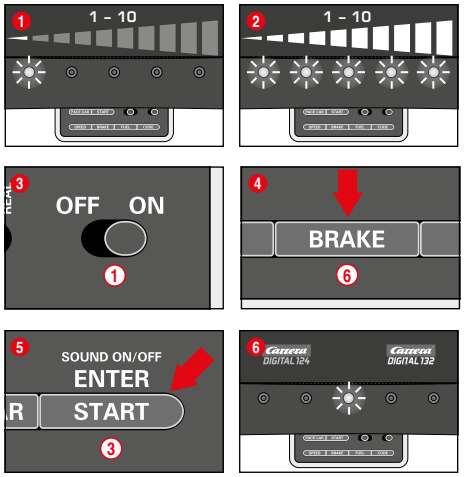
Impostazione della velocità base delle vetture



L'impostazione della velocità base può essere eseguita individualmente o per più vetture. Quelle da impostare devono trovarsi sulla pista. L'impostazione può essere eseguita in 10 livelli. I 5 LED segnalano i diversi livelli lampeggiando o illuminandosi permanentemente.
1 1 LED illuminato = bassa velocità
2 5 LEDs illuminati = alta velocità

A Control Unit attivata, mettere le vetture da impostare sulla pista e premere una volta il tasto „SPEED" (5). Si illumina un determinato numero di LED che indicano il livello di velocità utilizzato per ultimo. Premere il tasto „SPEED" (5) finché viene selezionata la velocità base desiderata. Confermare la scelta con il tasto „ENTER/START" (3).
Una breve accensione della luce a scorrimento e l'illuminarsi del LED centrale confermano la conclusione dell'impostazione, ill. 6.

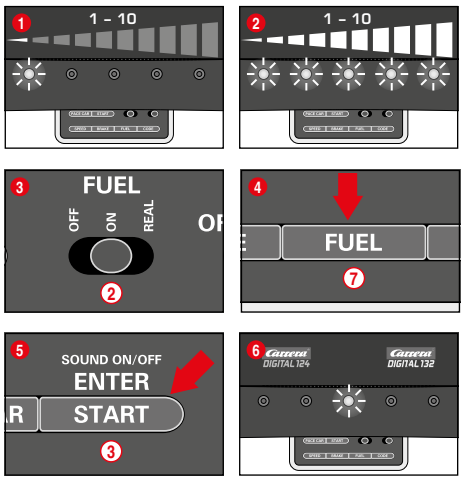
Impostazione del comportamento in frenata delle vetture



(solo per vetture controllate con comando manuale)
L'impostazione del comportamento in frenata può avvenire individualmente per una e/o più vetture. Quelle da impostare devono trovarsi sulla pista. L'impostazione può avvenire in 10 livelli. Lampeggiando o illuminandosi permanentemente, i 5 LED segnalano i diversi livelli.
1 1 LED illuminato = debole effetto frenante
2 5 LEDs illuminati = forte effetto frenante

A Control Unit attivata, mettere le vetture da impostare sulla pista e premere una volta il tasto „BRAKE" (6). Si illumina un determinato numero di LED che indicano il livello di frenata utilizzato per ultimo. Premere il tasto „BRAKE" (6) finché viene selezionato il comportamento in frenata desiderato. Confermare la scelta con il tasto „ENTER/START" (3).
Una breve accensione della luce a scorrimento e l'illuminarsi del LED centrale confermano la conclusione dell'impostazione, ill. 6.

Impostazione del livello del carburante



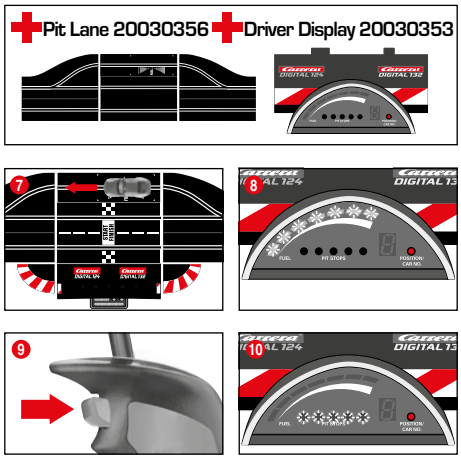
(solo per vetture controllate con comando manuale)
L'impostazione del livello del carburante in collegamento con la Pit Lane (20030356) avviene contemporaneamente per tutte le vetture. Può avvenire in 10 stadi. Lampeggiando o illuminandosi permanentemente, i 5 LED segnalano i diversi stadi.
1 1 LED illuminato = basso livello del carburante
2 5 LEDs illuminati = serbatoio pieno

A Control Unit attivata, mettere le vetture da impostare sulla pista e con l'interruttore a scorrimento (2) attivare la funzione di rifornimento, ill. 3. Premere una volta il tasto „FUEL" (7). Si illumina un determinato numero di LED che indicano il livello del carburante utilizzato per ultimo. Premere il tasto „FUEL" (7) finché viene selezionato il livello del carburante desiderato. Confermare la scelta con il tasto „ENTER/START" (3). Una breve accensione della luce a scorrimento e l'illuminarsi del LED centrale confermano la conclusione dell'impostazione, ill. 6.

Funzione di rifornimento estesa
Con l'interruttore a scorrimento (2) si possono selezionare 3 modi, ill. 3:
- OFF = le vetture non consumano „benzina"
- ON = le vetture consumano „benzina"
- REAL = velocità massima dipendente dal livello del carburante / le vetture consumano „benzina" (solo in collegamento con Pit Lane 20030356 o Pit Stop Lane 20030346 e Pit Stop Adapter Unit 20030361)

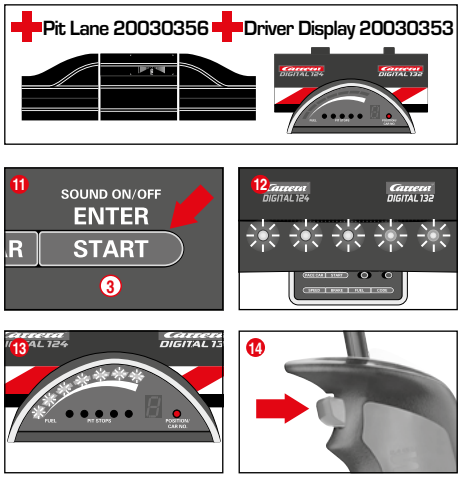
Nel „REAL-Mode", con il serbatoio pieno la vettura è „più pesante", è più lenta e ha un minor effetto frenante; la vettura con il serbatoio vuoto è „più leggera", è più veloce e ha un maggior effetto frenante. Un'indicazione del livello attuale del serbatoio e del „consumo di benzina" può avvenire solo in collegamento con il Driver Display 20030353 e Pit Stop 20030356.

Rifornimento delle vetture con Pit Lane 20030356 e Driver Display 20030353



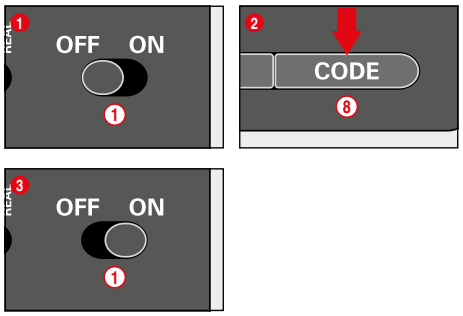
Il livello attuale del carburante della vettura può essere letto mediante l'indicatore a barre con 5 LED verdi e 2 rossi del Driver Display. Per il rifornimento transitare con la vettura nella Pit Lane sopra l'apposito sensore ill. 7. L'indicatore a barre inizia a lampeggiare, ill. 8 e la vettura può essere rifornita tenendo premuto il tasto scambio ill. 9. Il numero dei processi di rifornimento viene indicato dal lampeggiare o illuminarsi dei LED gialli, ill. 10 (vedi anche Driver Display).
Nota: le vetture con il serbatoio vuoto non vengono considerate nel conteggio dei giri in collegamento con la Position Tower 20030357.

Impostazione del livello del carburante all'avvio della gara



(solo in collegamento con Pit Lane 20030356 e Driver Display 20030353)
Indipendentemente dall'impostazione base del livello del carburante, all'inizio di una gara si può impostare il livello del carburante individualmente per una e/o più vetture per i giri fino al primo rifornimento. Premere una volta il tasto „START/ENTER" (3); i 5 LED sulla Control Unit si illuminano permanentemente, ill. 12 e l'indicatore a barre del/dei Driver Display lampeggia, ill. 13. Cliccando il tasto scambio sul relativo comando manuale, si può modificare il livello del carburante nel serbatoio, ill. 14.

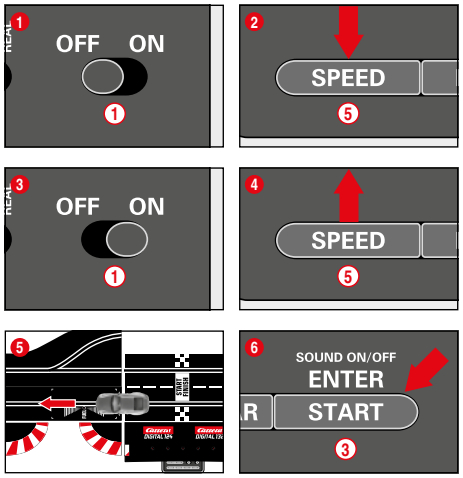
Blocco dei tasti per impostazioni



Per bloccare i tasti per le impostazioni di Speed, Brake e Fuel, procedere come segue:
A Control Unit disattivata, tenere premuto il tasto Code (8), attivare poi la Control Unit e rilasciare il tasto. Per annullare il blocco, ripetere il procedimento.

Funzione Pit Lane estesa



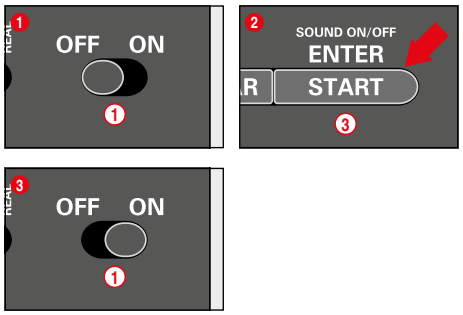


(solo in collegamento con Pit Lane 20030356)
Esiste la possibilità di attivare/disattivare la funzione conteggio giri nella Pit Lane 20030356 o Pit Stop Lane 20030346 con la Pit Stop Adapter Unit 20030361. A Control Unit disattivata, tenere premuto il tasto „SPEED" (5), attivare la Control Unit e rilasciare il tasto „SPEED" (5). Premendo nuovamente il tasto, secondo l'impostazione si illuminano 1 o 2 LED.

- LED 1 = funzione conteggio giri disattivata
- LED 1 + 2 = funzione conteggio giri attivata

Scegliere l'impostazione desiderata e transitare con un veicolo sopra il sensore della Pit Lane, ill. 5. Le impostazioni vengono salvate durante il passaggio. Per terminare le impostazioni, premere il tasto „START/ENTER" tasto (3).

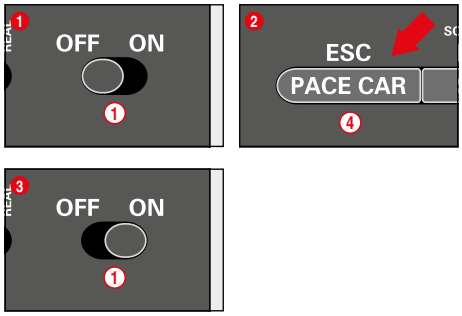
Sound ON/OFF



Il segnale acustico di conferma durante il transito sui sensori e dell'azionamento dei tasti può essere disattivato. Per questo, a Control Unit disattivata, tenere premuto il tasto „START/ENTER"

③, accendere la pista e rilasciare il tasto „START/ENTER“ ③. Il segnale acustico di conferma all'attivazione della Control Unit non può tuttavia essere disattivato.

Funzione reset



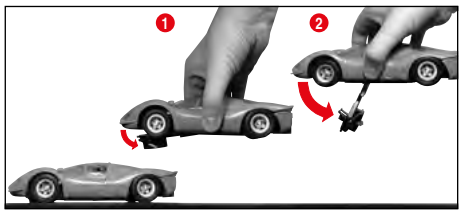
Per ripristinare le impostazioni della fabbrica, la Control Unit dispone di una funzione reset.
Per questo, a Control Unit disattivata, tenere premuto il tasto „ESC/PACE CAR“ ④, accendere la pista e rilasciare il tasto. Tutte le impostazioni effettuate per velocità, comportamento in frenata, livello carburante, sound e conteggio giri, vengono resettate sull'impostazione della fabbrica. Se le vetture non si trovano sulla pista, le loro impostazioni non vengono resettate.

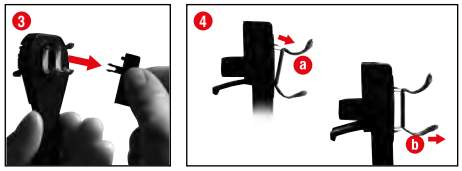
Impostazioni della fabbrica:
- Velocità = 10
- Comportamento in frenata = 10
- Livello carburante = 7
- Sound = On
- Indicazione della posizione per Autonomous e Pace Car = OFF

Funzione risparmio corrente

Se inutilizzata per 20 minuti, la Control Unit commuta nel modo risparmio corrente e disattiva tutte le indicazioni come Position Tower, Driver Display e Startlight. Per riattivare, spegnere la Control Unit per ca. 2-3 secondi e riaccendere.
Tutte le impostazioni vengono mantenute.

Sostituzione dei doppi contatti striscianti e della linguetta di guida





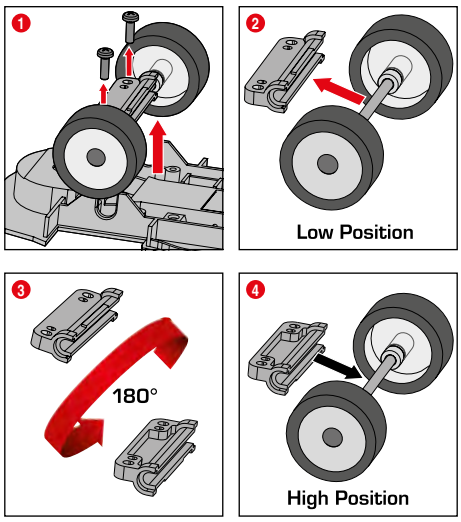
Se il veicolo viene sollevato, il braccio oscillante si apre un po' (fig. 1).

Per sostituire la linguetta guida o i doppi contatti striscianti il braccio oscillante può essere aperto di più come mostrato nella fig. 2.

3 Per sostituire la chiglia guida ed il doppio cursore è necessario estrarre prima la chiglia guida.

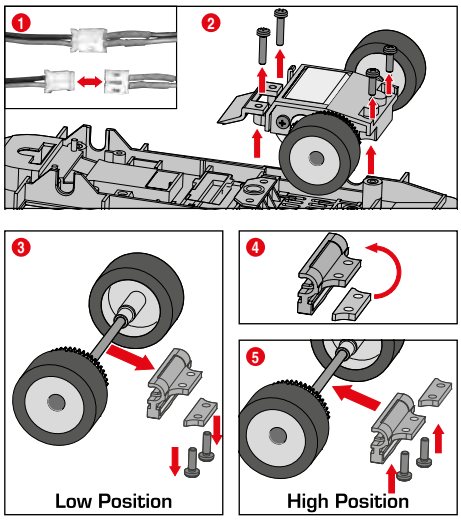
4 Successivamente sarà possibile ri-muovere e sostituire i due doppi cursori. Per tale operazione è necessario che venga estratto prima parzialmente il cursore superiore 4 a e successivamente estratto con il cursore 4 b il doppio cursore. Per l'inserimento procedere allo stesso modo.

Regolazione dell'altezza dello chassis dell'autoveicolo

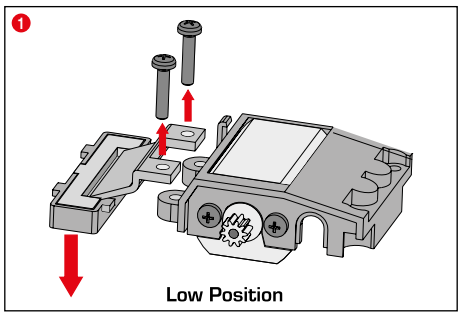


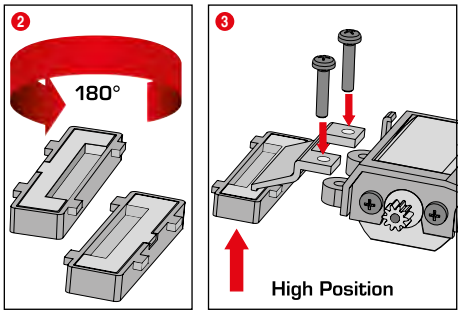
Prima di iniziare la regolazione dello chassis e delle unità magnetiche, togliere la carrozzeria dell'auto. Per questo, svitare le viti di fissaggio sul lato inferiore dell'auto e togliere la carrozzeria.

Regolazione in altezza dell'asse anteriore
1 Svitare le due viti del supporto dell'asse anteriore ed estrarre dallo chassis l'intero asse anteriore, supporto incluso. 2 Togliere il supporto dall'asse, girare quest'ultimo di 180 gradi 3 e infine reinserirlo nel supporto 4. Ora l'asse anteriore con il supporto può essere rimontato nello chassis.



Regolazione in altezza dell'asse posteriore
Per semplificare le operazioni, staccare con precauzione il collegamento a spina tra motore e scheda 1. Svitare entrambe le viti anteriori dell'unità blocco motore e togliere il pressore del magnete dallo chassis. Ora svitare le due viti posteriori ed estrarre l'intero blocco motore 2.
Girare il blocco motore e svitare le due viti del supporto dell'asse posteriore. Togliere la piastrina distanziatrice e l'intero asse posteriore, supporto incluso 3. Per la regolazione in altezza, ora mettere dapprima la piastrina distanziatrice nel blocco motore 4 e riavvitare l'intero asse posteriore 5.

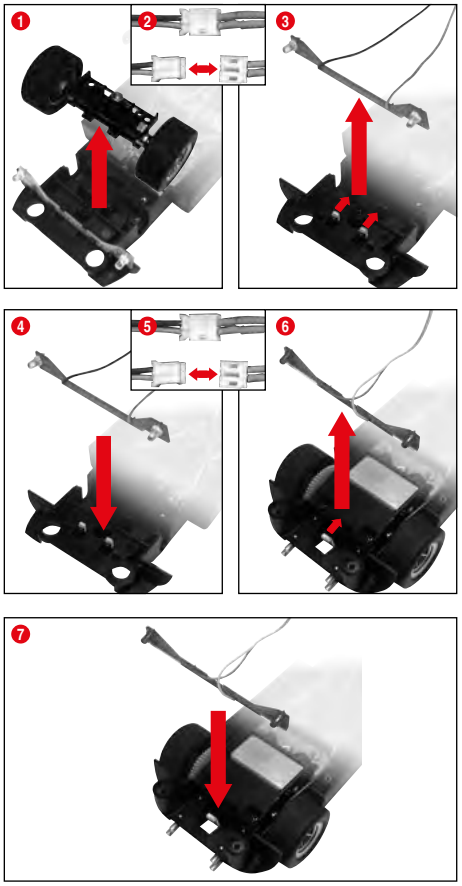




Regolazione dell'unità magnetica centrale
Optional è possibile regolare anche l'unità magnetica centrale. Per questo, togliere l'intera unità magnetica dallo chassis 1, ruotarla orizzontalmente di 180 gradi 2 e reinserirla nello chassis. Montare infine il pressore del magnete 3 e ristabilire tutti i collegamenti a spina.

Avvertenza: Regolazione dell'altezza dello chassis dell'autoveicolo – secondo il modello

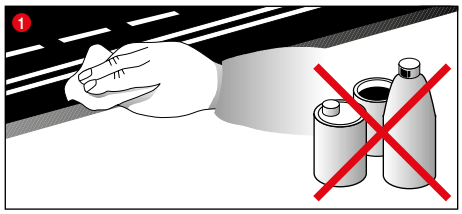
Sostituzione della placca di luce



ATTENZIONE! In base al modello le platine di luci possono essere avvitate.

Luce frontale: Per sostituire le platine di luci svitare la parte superiore del veicolo dallo chassis. Estrarre svitandolo l'asse anteriore come mostrato nella fig. 1 e separare i cavi tra luce frontale e placca del veicolo (fig. 2). Piegare leggermente il gancio a molla (fig. 3) verso il basso e estrarre la placca di luce. Collocare la placca di luce (fig. 4), e lasciar scattare il gancio a molla. Riavvitare l'asse anteriore e inserire i cavi rispettando i colori.
Luce posteriore: Separare i cavi tra luce posteriore e placca di luce come mostrato nella fig. 5. Piegare leggermente il gancio a molla (fig. 6) verso il basso e estrarre la placca di luce. Collocare la placca di luce e lasciar scattare il gancio a molla (fig. 7) e inserire i cavi rispettando i colori.

Manutenzione e cura





Per garantire un perfetto funzionamento della pista è necessario pulire ad intervalli regolari tutti i componenti della pista. Prima di eseguire la pulizia estrarre la spina elettrica.

1 Percorso di gara: Mantenere pulita la superficie della pista e le gole della rotaia servendosi di un panno asciutto. Per la pulizia non usare nessun solvente o prodotto chimico. Se la pista non viene utilizzata, custodirla in un luogo protetto dalla polvere e asciutto, o meglio ancora nel cartone originale.

2 Controllo dell'autoveicolo: I punti di supporto degli assi e le ruote, i pignoni del motore, le ruote dentate dei meccanismi e i supporti devono essere puliti e lubrificati con del grasso senza resine e acidi. Utilizzare come mezzo ausiliario ad es. uno stuzzicadenti. Controllare ad intervalli regolari lo stato dei contatti striscianti e dei pneumatici.

Rimozione dei disturbi Tecnica di guida

Rimozione dei disturbi:
In caso di disturbi controllare i seguenti punti:
• Allacciamenti elettrici corretti?
• Trasformatore e comando manuale sono collegati correttamente?
• Il collegamento degli elementi ad innesto della pista è in ordine?
• La pista e le gole della rotaia sono pulite ed esenti da corpi estranei?
• I contatti striscianti sono in ordine e hanno il contatto con la rotaia della corrente?
• Le auto sono codificate correttamente sul comando manuale corrispondente?
• In caso di cortocircuito elettrico, l'alimentazione di corrente della pista viene interrotta automaticamente per 5 secondi e vengono emessi segnali acustici e ottici.
• Le auto sono in direzione di corsa sulla pista? Se l'interruttore per la direzione della corsa non funziona cambiare sul lato inferiore dell'auto.
• L'Adapter Unit è montata correttamente nella direzione di marcia?
• La batteria è collegata correttamente al telecomando?
• La batteria è carica?
• Il LED del telecomando lampeggia in fase di carica?
• Il telecomando è sintonizzato al ricevitore?
• I comandi manuali hanno un'assegnazione di indirizzo doppia?

Avvertenza:
Durante il gioco è possibile che piccole parti dell'autoveicolo, per es. spoiler o specchietti che sono così riprodotti per restare fedeli all'originale, possano allentarsi o rompersi. Per evitare che ciò avvenga si consiglia di togliere queste piccole parti prima di iniziare il gioco.

Tecnica di guida:
• In rettilineo si può andare veloci, prima della curva si dovrebbe frenare, all'uscita della curva si può riaccelerare
• Non tenere ferme o bloccare le vetture a motore acceso. Questo può causare surriscaldamenti e danni al motore.

Avvertenza: se si usano sistemi di piste non prodotti dalla Carrera, sostituire la linguetta guida esistente con quella speciale (#20085309). Piccoli rumori di crociera durante l'uso della sopraelevata Carrera (#20020587) o della curva parabolica 1/30° (#20020574) sono dovuti all'originalità in scala e non influenzano il normale funzionamento del gioco.

Dati tecnici

Tensione d'uscita · Trasformatore per giocattoli

18 V ⎓ 54 W

batteria ai polimeri di litio:
3,7 V ⎓ 180 mAh · 0,7 Wh

Tempo di carica massimo: 2 ore

Frequenza: 2,4 GHz
Banda di frequenza: 2400-2483,5 MHz
Potenza di trasmissione: massimo 10 mW

Nome o marchio del fabbricante, numero di iscrizione nel registro delle imprese e indirizzo del fabbricante	Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z
Identificativo del modello	STAD-HKYF-002B STAD-HKYF-003B STAD-HKYF-004B
Tensione di ingresso	100-240 V~
Frequenza di ingresso CA	50/60 Hz
Tensione di uscita	DC 18 V
Corrente di uscita	3.0 A
Potenza di uscita	54.0 W
Rendimento medio in modo attivo	88.8 %
Rendimento a basso carico (10 %)	83.06 %
Potenza assorbita nella condizione a vuoto	0.15 W

Modi elettrici
1.) Gioco attivo = le vetture vengono azionate con i comandi manuali
2.) Gioco inattivo = i comandi manuali non vengono azionati, nessun gioco
3.) Stand-by = dopo ca. 20 minuti di gioco inattivo, la rotaia di collegamento commuta nel modo stand-by.
Il LED centrale lampeggia lentamente.
CONSUMO DI CORRENTE < 0,21 W
Per riattivare, spegnere la Control Unit per ca. 2-3 secondi e riaccendere. La pista si ritrova poi nella modalità standby.
4.) Stato OFF = alimentatore staccato dalla rete elettrica

0-3

INFORMAZIONI AGLI UTENTI
ai sensi del Decreto Legislativo N° 49 del 14 Marzo 2014 "Attuazione della Direttiva 2012/19/EU sui rifiuti di apparecchiature elettriche ed elettroniche (RAEE)"
Il simbolo del cassonetto barrato riportato sull'apparecchiatura indica che il prodotto è stato immesso sul mercato dopo il 31/12/2010 e che alla fine della propria vita utile deve essere raccolto separatamente dagli altri rifiuti. L'utente dovrà, pertanto, conferire l'apparecchiatura integra dei componenti essenziali giunta a fine vita agli idonei centri di raccolta differenziata dei rifiuti elettrici ed elettronici, oppure riconsegnarla al rivenditore al momento dell'acquisto di nuova apparecchiatura di tipo equivalente, in ragione di uno a uno, oppure 1 a zero per le apparecchiature aventi dimensioni inferiori a 25 cm. L'adeguata raccolta differenziata per l'avvio successivo dell'apparecchiatura dismessa al recupero ambientalmente compatibile contribuisce ad evitare possibili effetti negativi sull'ambiente e sulla salute e favorisce il riciclo dei materiali di cui è composta l'apparecchiatura. Lo smaltimento abusivo del prodotto da parte dell'utente comporta l'applicazione delle sanzioni amministrative di cui al D.Lgs n. Decreto Legislativo N° 49 del 14 Marzo 2014

Avvertenze

Linee guida e avvertenze per l'utilizzo della(e) batteria(e) LiPo:
Le batterie LiPo sono sostanzialmente più sensibili delle normali batterie alcaline o NiMh. Perciò bisogna seguire con precisione tutte le indicazioni e le avvertenze. In caso di errato utilizzo le batterie LiPo possono prendere fuoco. Maneggiando, caricando e utilizzando la/le batteria/e fornite in dotazione vi assumete tutti i rischi connessi alle batterie al litio.

• È assolutamente vietato caricare batterie non ricaricabili!
Per ricaricare le batterie utilizzare solo l'apposito caricabatterie fornito in dotazione. Il mancato rispetto di questa indicazione può portare a incendi e conseguenti minacce per la salute e/o danni alle cose. NON usate MAI un altro caricabatterie!
• Le batterie ricaricabili possono essere usate solo sotto la supervisione degli adulti. Non lasciare mai la batteria in fase di carica incustodita. Quando caricate la batteria dovete sempre rimanere nelle vicinanze per controllare lo stato della carica ed eventualmente per reagire prontamente in caso di potenziali problemi.
• Se la batteria in fase di scaricamento o di ricarica si gonfia o si deforma interrompere immediatamente la ricarica o lo scaricamento. Rimuovere la batteria il più velocemente e attentamente possibile e metterla in un luogo sicuro e aperto lontano da materiali infiammabili tenendola sotto osservazione per almeno 15 minuti. Continuare a caricare o scaricare la batteria che si è già gonfiata o deformata può causare incendi! Rimuovere la batteria anche in caso di deformazione o rigonfiamenti minimi.
• Caricare la batteria fornita in dotazione in un luogo sicuro lontano da materiali infiammabili.
• Gli accumulatori scarichi devono essere tolti dal giocattolo.
• Conservare la batteria in un luogo asciutto a temperatura ambiente (16°-18°C). Non esporre alla luce diretta del sole o ad altre sorgenti di calore. In generale, evitare temperature superiori ai 50°.
• Ricaricare la batteria subito dopo l'uso per evitare che si scarichi del tutto. In caso di inutilizzo ricaricare la batteria di tanto in tanto (ca. ogni 2-3 mesi). Il mancato rispetto delle suddette istruzioni sull'utilizzo della batteria può causare guasti.
• Nel sostituire la batteria non utilizzare nessun oggetto appuntito o tagliente. Non danneggiare in nessun caso la pellicola protettiva della batteria.
• Sostituire le batterie difettate solo con i tipi di batteria consigliati. Le batterie danneggiate o inutilizzabili costituiscono rifiuti speciali e devono essere smaltite conformemente.
• Non gettare le batterie nel fuoco né esporre ad alte temperature. Pericolo di incendio ed esplosione.
• Gli elettroliti e i vapori elettrolitici contenuti nelle batterie LiPo sono nocivi per la salute. Evitare in ogni caso il contatto con gli elettroliti. In caso di contatto degli elettroliti con la pelle, gli occhi o altre parti del corpo, risciacquare immediatamente con abbondante acqua fresca e quindi consultare il medico.
• Le batterie non sono giocattoli e quindi non devono finire nelle mani dei bambini. Tenere le batterie lontane dalla portata dei bambini.
• Non cortocircuitare i morsetti di collegamento/gli attacchi delle batterie!
• Il giocattolo deve essere fatto funzionare solo con un trasformatore/alimentatore per giocattoli.
• Il trasformatore/l'alimentatore non è un giocattolo!

NL

Inhoudsopgave

Veiligheidsinstructies 46
Conformiteitsverklaring 46
Verpakkingsinhoud 46
Technische instructie voor de opbouw 46
Belangrijk advies 47
Beschrijving 47
Vóór het eerste gebruik 47
Accu-onderhoud 47
Opbouwhandleiding 47
Vangrail en stutten 47
Elektrische aansluiting 47
Voertuigbouwdelen 47
Aansluitingen Control Unit 48
Aansluiting van de ontvanger 48
Aansluiting van het oplaadstation 48
De handregelaars opladen 48
Binding-proces 48
Bedieningselementen Control Unit 48
Codering/Programmering van de voertuigen op de overeenkomstige handregelaars 48
Startvoorbereiding 49
Wisselfunctie 49
Lichtfunctie aan/uit 49
Codering/Programmering Autonomous Car 49
Codering/Programmering Pace Car 49
Indicatie van de positie voor Autonomous en Pace Car 49
Instelling van de basissnelheid van de voertuigen 49
Instelling van het remgedrag van de voertuigen 50
Instelling van de tankinhoud 50
Toetsenvergrendeling voor instellingen 50
Uitgebreide Pit Lane functie 50
Sound ON/OFF 50
Reset-functie 51
Stroombesparingsfunctie 51
Vervanging van slepers en geleidepen 51
Hoogte-instelling voertuigchassis 51
Vervanging lichtprintplaat 51
Onderhoud en verzorging 52
Oplossen van fouten Rijtechniek 52
Technische gegevens 52
Waarschuwingen 52

Welkom

Hartelijk welkom in het team Carrera!
De bedieningshandleiding bevat belangrijke informatie over de opbouw en bediening van uw Carrera DIGITAL 124 Racebaan. Gelieve deze zorgvuldig te lezen en aansluitend te bewaren. Met eventuele vragen kunt u terecht bij onze verkoopafdeling; of bezoek onze website: **carrera-toys.com**
Gelieve de inhoud op volledigheid en eventuele transportschade te controleren. De verpakking bevat belangrijke informatie en dient eveneens te worden bewaard. Wij wensen u veel pret met uw nieuwe Carrera DIGITAL 124 Racebaan.

Veiligheidsinstructies

• **WAARSCHUWING!** Voor kinderen onder de 36 maanden niet geschikt. Verstikkingsgevaar vanwege kleine onderdelen die kunnen worden ingeslikt. Pas op: Door bepaalde functies bestaat er klemgevaar.

• **WAARSCHUWING!**
Dit speelgoed bevat magneten of magnetische onderdelen. Magneten die in het menselijk lichaam aan elkaar of aan een metalen voorwerp hechten, kunnen een ernstig of dodelijk letsel veroorzaken. Raadpleeg onmiddellijk een arts indien magneten worden ingeslikt of ingeademd.

• **WAARSCHUWING!**
Alleen kinderen van ten minste 8 jaar mag men de acculader laten gebruiken. Hierbij dient men voldoende instructies te geven, zodat het kind in staat is de acculader op een veilige manier te gebruiken. Er dient met name ook op te worden gewezen dat de lader geen speelgoed is en dat het kind er niet mee mag spelen.

• De transformator is geen speelgoed! De aansluitingen van de transformator niet kortsluiten! Instructie voor de ouders: controleer de transformator regelmatig op schade aan de leiding, aan de stekker en aan de behuizing! Gebruik het speelgoed uitsluitend met de aanbevolen transformatoren! Bij een beschadiging mag de transformator niet meer worden gebruikt! Gebruik de racebaan alleen met een transformator. Bij langer durende speelpauzes wordt aanbevolen, de transformator van het stroomnet te scheiden. Open nooit de behuizing van de transformator en deze van de snelheidsregelaars!

Informatie aan de ouders:
transformatoren en netvoedingen voor speelgoed zijn niet geschikt om als speelgoed te worden gebruikt. Het gebruik van deze producten moet voortdurend door de ouders worden gecontroleerd.

• De baan, de voertuigen en de lader dienen regelmatig op schade aan leidingen, stekkers en behuizingen te worden gecontroleerd! Defecte onderdelen moeten worden vervangen.
• De autoracebaan is niet geschikt voor het gebruik in open lucht of in vochtige ruimtes! Houd vloeistoffen uit de buurt van de baan.
• Leg geen metalen delen op de baan, om kortsluiting te vermijden. De baan niet opstellen in de buurt van gevoelige voorwerpen, omdat uit het circuit geslingerde voertuigen beschadigingen kunnen veroorzaken.
• Haal voor de reiniging of het onderhoud de stekker uit het stopcontact! Gebruik voor de reiniging een vochtige doek, geen oplosmiddelen of chemische producten. Bij het niet gebruiken van de racebaan dient deze beschermd tegen stof en droog te worden bewaard, best in het originele karton.
• Racebaan niet op gezichts- of ooghoogte gebruiken omdat de kans bestaat dat eruit slingerende auto's letsel veroorzaken.
• Ondeskundig gebruik van de transformator kan een elektrische schok veroorzaken.
• Het speelgoed mag uitsluitend worden aangesloten op apparaten van beschermklasse II. 
• Het speelgoed en de lader mogen uitsluitend met een transformator voor speelgoed worden gebruikt.
• Niet met regelbare transformatoren gebruiken!
• Als het netsnoer van dit apparaat beschadigd is, moet het naar de klantenservice van de firma Carrera worden gestuurd, of door een andere gekwalificeerde persoon worden vervangen, om risico's te vermijden.

Instructie:
De voertuigen en de control unit mogen enkel in volledig gemonteerde toestand opnieuw in werking worden genomen.

De montage mag enkel door volwassenen worden uitgevoerd. Dit apparaat kan door kinderen vanaf 8 jaar en ouder, alsook door personen met verminderde fysieke, sensorische of mentale vaardigheden of gebrek aan ervaring en kennis, worden gebruikt als ze onder toezicht staan of werden onderricht betreffende het veilige gebruik van het apparaat en de daaruit resulterende gevaren. Kinderen mogen niet spelen met het toestel. Reiniging en gebruikersonderhoud mogen niet worden uitgevoerd door kinderen zonder toezicht. Vertel het kind dat het heroplaadbare batterijen niet mag opladen wegens ontploffingsgevaar en het dat ook niet mag proberen te doen.

Conformiteitsverklaring

Hierbij verklaar ik, Carrera Toys GmbH, dat het type radioapparatuur "2,4 GHz WIRELESS+" conform is met Richtlijn 2014/53/EU. De volledige tekst van de EU-conformiteitsverklaring kan worden geraadpleegd op het volgende internetadres: carrera-toys.com – Veiligheid en kwaliteit

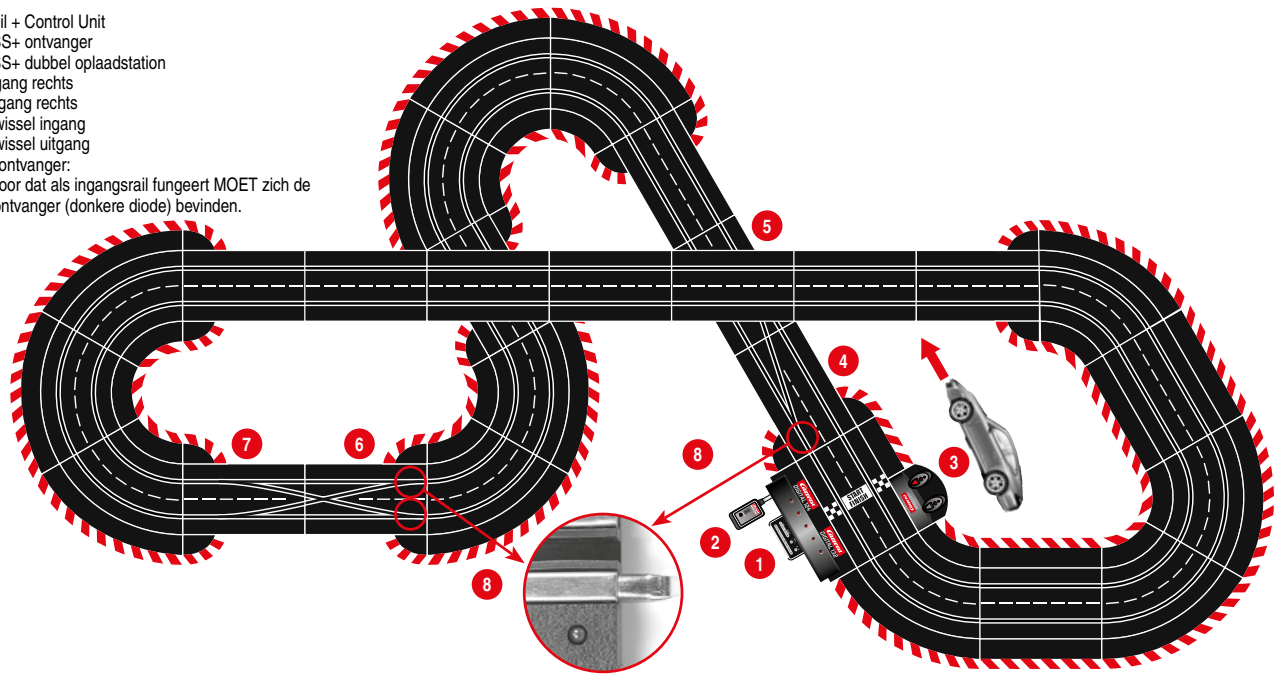
Verpakkingsinhoud

1 Porsche 911 RSR #91 "956 Design"
1 Porsche 911 RSR #92 "Pink Pig Design"
11 Standaard rechte stukken
1 Control Unit
1 Carrera DIGITAL 124 dubbele wissel (2 spoordelen)
1 Carrera DIGITAL 124 wissel, rechts (2 spoordelen)
12 Bochten 1/60°
2 WIRELESS+ Snelheidsregelaars
1 WIRELESS+ ontvanger
1 WIRELESS+ dubbel oplaadstation
2 LiPo-accu voor snelheidsregelaars
1 Transformator
Buitenrandstroken voor bochten
Binnenrandstroken voor bochten
Randstrookbegrenzingdelen
Rijbaansteunen
Vangrails
Rijbaanvergrendelingen
Reserveslepers
Toebehoren
Bedieningshandleiding

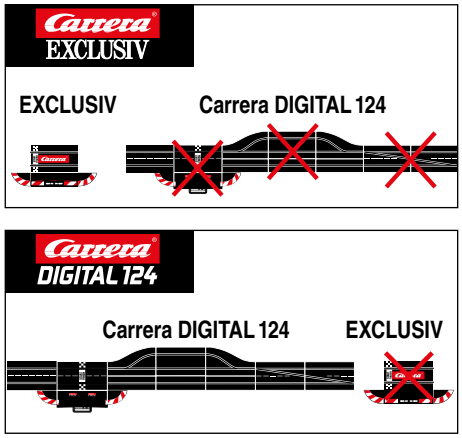
Trajectlengte: 9,3 m
Opbouwmaten: 309 x 255 cm

Technische instructie voor de opbouw

1. Aansluitrail + Control Unit
2. WIRELESS+ ontvanger
3. WIRELESS+ dubbel oplaadstation
4. Wissel ingang rechts
5. Wissel uitgang rechts
6. Dubbele wissel ingang
7. Dubbele wissel uitgang
8. Infra-roodontvanger:
Op het spoor dat als ingangsrail fungeert MOET zich de infraroodontvanger (donkere diode) bevinden.



Belangrijk advies



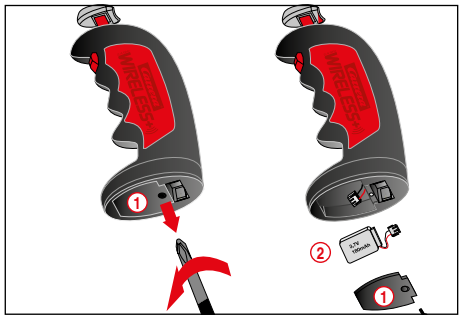
Let erop dat het bij Exclusiv (analoog systeem) en Carrera DIGITAL 124/132 (digitaal systeem) om twee separate en compleet autonome systemen gaat. Wij adviseren nadrukkelijk beide systemen bij de opbouw van het spoor te scheiden. Dat wil zeggen er mag geen verbindingsrail van Exclusiv met de verbindingsrail incl. Control Unit van Carrera DIGITAL 124/132 in een traject aanwezig zijn. Ook dan niet, wanneer maar één van de beide verbindingsrails (Exclusiv verbindingsrail of Carrera DIGITAL 124/132 verbindingsrail incl. Control Unit) op de stroomvoorziening is aangesloten. Verder mogen ook alle andere componenten van Carrera DIGITAL 124/132 (wissels, elektronische ronde-tellers, pit stop) niet in een Exclusiv-spoor worden gemonteerd, d.w.z. analoog wor-den gebruikt. Wanneer bovengenoemd advies niet in acht wordt genomen kan het niet worden uitgesloten dat Carrera DIGITAL 124/132 componenten worden vernield, in dat geval kan geen aanspraak op garantie worden gemaakt.

Beschrijving

WIRELESS+ is het nieuwe draadloze racebaanplezier voor Carrera DIGITAL124 en Carrera DIGITAL132. De 2,4GHz-radiotechnologie met frequency hopping is storingsvrij en biedt een reikwijdte van 15 m. De krachtige lithium-polymeeraccu maakt het mogelijk om tot 8 uur lang te spelen of gedurende meer dan 80 dagen in standbymodus te blijven. WIRELESS+ biedt in combinatie met DIGITAL 124 draadloze vrijheid voor tot 4 rijders aan de racebaan.

Vóór het eerste gebruik

Vóór de handregelaar voor het eerst wordt gebruikt, moet de bijgeleverde accu (2) in de regelaar worden geplaatst.
Schroef daartoe het accucompartiment (1) aan de onderkant van de handregelaar open. Sluit de stekker van de accu aan op de aansluitbus van de handregelaar en plaats de accu in het compartiment.
Schroef vervolgens het deksel van het accucompartiment weer dicht. De accu is in de fabriek opgeladen, maar moet voor het eerste gebruik opnieuw volledig worden opgeladen.

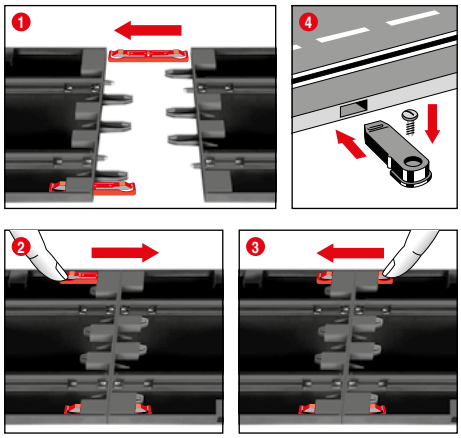


Accu-onderhoud

Om de levensduur en het vermogen van de accu zo hoog mogelijk te houden, moeten de volgende onderhouds- en bewaarinstructies in acht worden genomen.

• Laad nieuwe accu's vóór het eerste gebruik volledig op.
• Met een volledig opgeladen accu kan men ca. 8 uur continu spelen. Als het accuvermogen verzwakt, vermindert de reikwijdte van de handregelaar. Uiterlijk op dat moment moet de accu weer worden opgeladen.
• Als de handregelaar gedurende een langere periode niet wordt gebruikt, dient u de accu te verwijderen en bij kamertemperatuur (16-18 °C) op een droge plaats te bewaren. Om diepontlading te voorkomen, moet een ongebruikte accu om de 2-3 maanden worden opgeladen.

Opbouwhandleiding

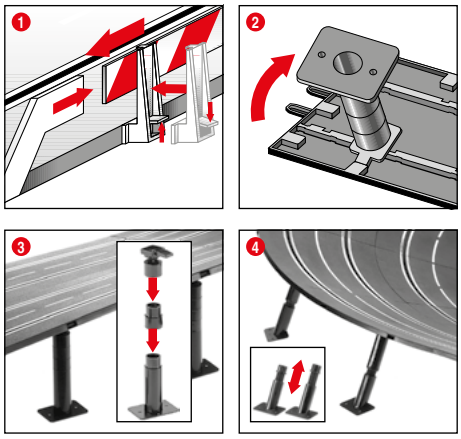


1 + 2 + 3 Voor de constructie verbindingsclips zoals in afb. 1 beschreven in de rail steken. Rails op een vlakke ondergrond in elkaar steken. Verbindingsclips zoals in afb. 2 in de richting van de pijl bewegen tot ze hoorbaar in elkaar klikken. Verbindingsclip kan er ook later worden ingestoken. Het losmaken van de verbindingclips is in beide richtingen door gewoon naar beneden drukken van het klemgedeelte mogelijk (zie afb. 3).

4 **Bevestiging:** voor de bevestiging van de baanstukken op een plaat worden de baanstukbevestigingen gebruikt (Art.-nr. 20085209) (niet aanwezig in het pakket).

Instructie:
Vast tapijt is geen geschikte opbouwondergrond wegens de statische oplading, pluisvorming en lichte ontvlambaarheid.

Vangrail en stutten

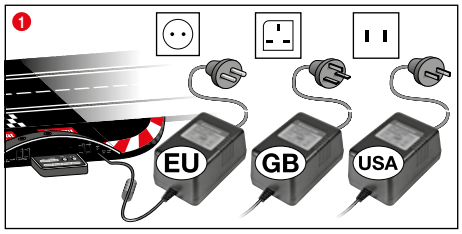


1 **Vangrails:** Het aanbrengen van de vangrailhouders gebeurt door het omhoog kantelen aan de rijbaanrand.

2 + 3 **Afstutten van de hoge trajecten:** De kogelgeleiderkoppen met de insteekpennen in de daarvoor bestemde hoekvormige plekken aan de onderkant van de baan schuiven. Door tussenstukken kunnen de stutten worden verhoogd. De voeten van de stutten kunnen vastgeschroefd worden (schroeven niet meegeleverd).

4 **Afstutten van steile bochten:**
Voor het afstutten van steile bochten zijn schuine stutten met de juiste lengte voorzien. Gebruik de niet in hoogte verstelbare stutten voor de in- en uitgang van bochten. Steek de koppen in de daarvoor bestemde ronde openingen aan de onderkant van de baan.

Elektrische aansluiting

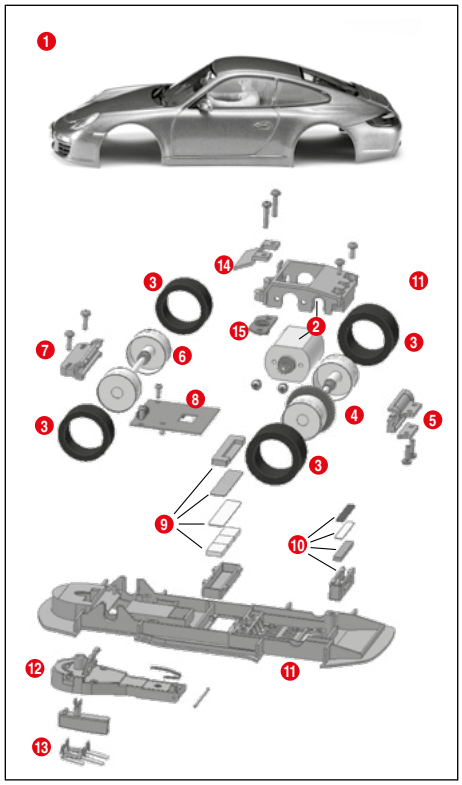


1 Sluit de stekker van de transformator aan op de Control Unit.

Instructie: Om kortsluitingen en stroomschokken te vermijden mag het speelgoed niet worden verbonden met vreemde elektrische toestellen, stekkers, kabels of andere niet bij het speelgoed horende voorwerpen.
De Carrera DIGITAL 124 Autoracebaan functioneert alleen correct met een originele Carrera DIGITAL 124 transformator.

De PC interface (PC unit) mag alleen in combinatie met de originele Carrera PC unit worden gebruikt.

Voertuigbouwdelen



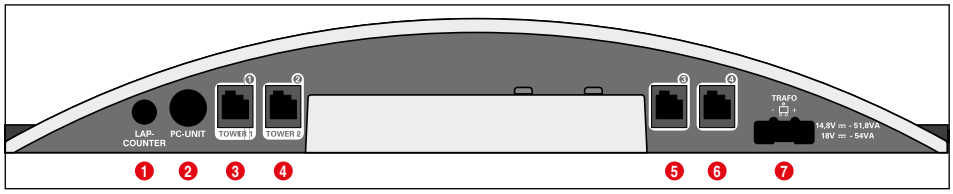
1 Body
2 Motorblok
3 Banden
4 Achteras
5 Achterasopname incl. afstandsplaatje
6 Vooras
7 Voorashouder
8 Printplaat
9 Middelste magneetunit
10 Achterste magneetunit
11 Chassis
12 Trillingarm incl. veer
13 Leikop met dubbele sleper
14 Neerhouder van de middelmagneet
15 Bevestigingsplaat

Instructie: Voertuigopbouw is afhankelijk van het model.

De aanduiding van de afzonderlijke onderdelen kan niet als bestelnummer worden gebruikt.

NL

Aansluitingen Control Unit



Aansluitingen (van links naar rechts):
1. Aansluiting voor rondeteller 20030342
2. Aansluiting voor Carrera AppConnect 20030369, PC-unit of Lap Counter 20030355
3. Aansluitbus 1 voor handregelaar, uitbreidingsbox voor handregelaars of WIRELESS+ ontvanger
4. Aansluitbus 2 voor WIRELESS Tower 20010108
5. Aansluitbus 3 voor handregelaar
6. Aansluitbus 4 voor handregelaar
7. Aansluiting voor DIGITAL 124 / DIGITAL 132 netvoeding

Algemene instructies over de aansluitbussen 1-4:
Als een WIRELESS+ ontvanger wordt gebruikt, dient deze met aansluitbus 1 te worden verbonden. Naar keuze kan een WIRELESS Tower 20010108 met aansluitbus 2 worden verbonden. Als alleen de WIRELESS+ ontvanger wordt gebruikt, blijft aansluitbus 2 buiten gebruik.

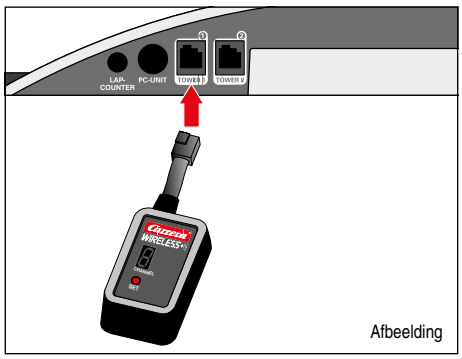
Op aansluitbussen 3 en 4 kunnen dan extra, snoergebonden handregelaars worden gebruikt. Neem in acht, dat deze dan adressen 5 en 6 gebruiken.

Bij gebruik van een uitbreidingsbox voor handregelaar 20030348 dient deze met aansluitbus 1 te worden verbonden. De toewijzing van voertuigadressen gebeurt dan zoals onderstaand is beschreven:
- Uitbreidingsbox voor handregelaar = Adressen 1, 3 en 4
- Aansluitbus 2 = Adres 2
- Aansluitbus 3 = Adres 5
- Aansluitbus 4 = Adres 6

Opmerking:
WIRELESS kan niet worden gecombineerd met een uitbreidingsbox voor handregelaars.
Houd er rekening mee dat bij DIGITAL 124 het aantal voertuigen beperkt is tot maximaal 4!

Aansluiting van de ontvanger

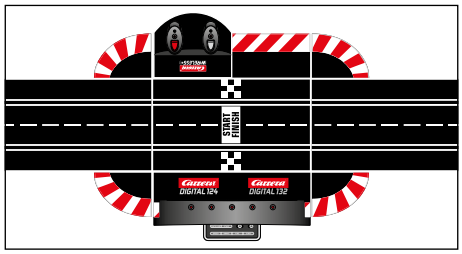
Sluit de ontvanger volgens de afbeelding aan op een van beide bussen van de Control Unit die met Tower 1 en Tower 2 gemarkeerd zijn. Om 4 WIRELESS+ handregelaars te kunnen gebruiken is slechts één 2,4GHz-ontvanger nodig.

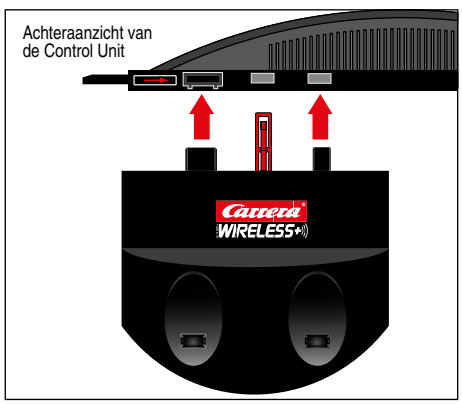


Afbeelding

Aansluiting van het oplaadstation

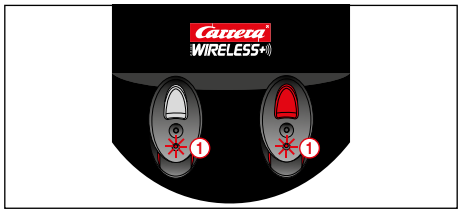
Het oplaadstation wordt op de achterkant van de Control Unit aangesloten. Om het oplaadstation op een andere plek van de baan te plaatsen, hebt u de Adapter Unit 20030360 nodig.



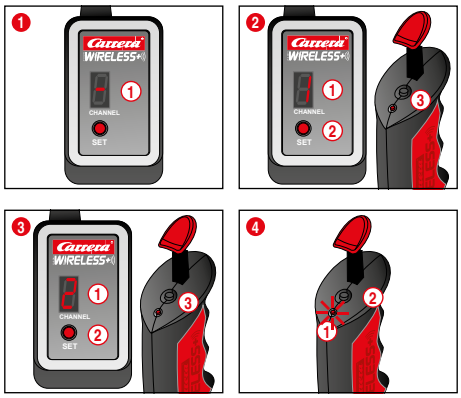


De handregelaars opladen

Vóór het eerste gebruik dient men de WIRELESS+ handregelaars volledig op te laden. Plaats hiervoor de handregelaars in het oplaadstation en schakel de baan in. Tijdens het opladen knipperen de leds (1) van de handregelaars. Na afloop van het opladen, branden de leds (1) continu. Omdat een lithium-polymeeraccu wordt gebruikt, kan de handregelaar op elk moment extra worden opgeladen.



Binding-proces



Om de handregelaars te kunnen gebruiken voor de besturing van de auto's, moeten ze eenmalig aan de ontvanger worden 'gebonden'. Schakel de baan in.

1
Als de ontvanger gebruiksklaar is, wordt dat gesignaleerd door de circulerende verlichting op het segmentdisplay (1).

2
Druk eenmaal op de SET-knop (2) tot het cijfer 1 op het segmentdisplay (1) verschijnt. Het weergegeven cijfer is het latere adres van de auto. Als u nogmaals op de knop drukt, schakelt u naar het volgende adres.

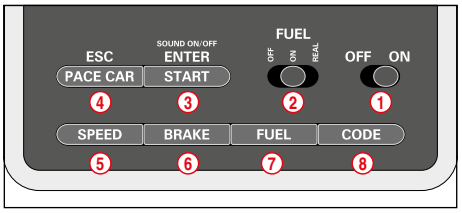
Druk nu één keer op de binding-knop (3) op de bovenkant van de handregelaar. Als het binding-proces gelukt is, wordt dat gesignaleerd door een knipperende led op de handregelaar en een circulerende verlichting op het segmentdisplay. Het binding-proces is dan afgelopen en de handregelaar kan worden gebruikt.

3
Om de tweede handregelaar te binden, gaat u op dezelfde manier te werk. Druk tweemaal op de SET-knop (2) op de ontvanger tot het cijfer 2 verschijnt (1). Druk vervolgens op de binding-knop (3) van de tweede handregelaar.

4
Als u het ingestelde adres van de handregelaar wilt weergeven, drukt u eenmaal op de binding-knop (2) op de bovenkant van de handregelaar. De led (1) knippert volgens het ingestelde adres.

Als de handregelaar niet wordt gebruikt, schakelt hij na ca. 20 s automatisch in de spaarmodus. Als u op de stoter of de wisselknop drukt, wordt de handregelaar weer geactiveerd.

Bedieningselementen Control Unit



1. In-/uitschakelaar
2. Schakelaar voor tankfunctie
3. Starttoets voor racestart / bevestigingstoets voor programmering
4. Toets voor Pace Car / annulering van de programmering
5. Toets voor instelling van de basissnelheid
6. Toets voor instelling van het remgedrag
7. Toets voor instelling van de tankinhoud
8. Programmeertoets voor voertuigen

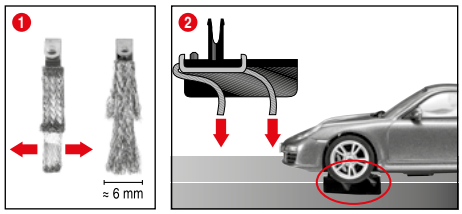
Algemene instructies over de bediening
Enkele toetsen zijn meervoudig toegewezen. Het instellen van enkele functies gebeurt met een toetsencombinatie. Alle programmeringsprocessen kunnen met toets (4) „ESC/PACE CAR" worden geannuleerd. Verdere details vindt u in het verdere verloop.

Codering/Programmering van de voertuigen op de overeenkomstige handregelaars



Plaats het te coderen voertuig op de baan en schakel de Control Unit in.
Druk eenmaal op toets „Code" (8), afb. 1; de eerste LED licht op, afb. 2. Druk aansluitend eenmaal op de wisseltoets op de overeenkomstige handregelaar, afb. 3. Bij voertuigen met verlichting beginnen de lampen te knipperen en op de Control Unit lichten de LED's 2-4 na elkaar op. Na uitgevoerde codering licht de middelste LED continu op (afb. 4) en het voertuig werd aan de handregelaar toegewezen.
Instructie: Bij deze wijze van codering mag zich altijd **alleen het te coderen voertuig** op de baan bevinden.

Startvoorbereiding

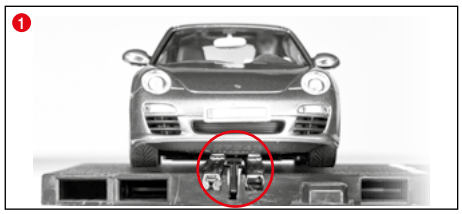


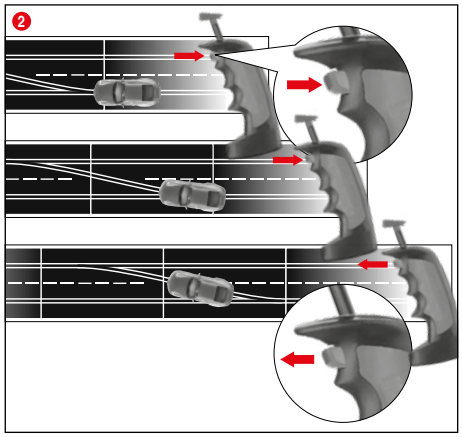
Dit Carrera DIGITAL 124 voertuig is optimaal afgestemd op het Carrera railsysteem 1:24.

1 + 2 Optimale sleperstand:
Om goed en continu te rijden, de sleper licht open waaieren 1 en overeenkomstig afb. 2 naar de rails toe buigen. Alleen het uiteinde van de sleper mag contact met de rails hebben en kan bij slijtage evt. een beetje worden afgeknipt. De rails en de sleper moeten af en toe van stof en slijpsel worden bevrijd.

Tijdens het spelen kunnen kleine voertuigonderdelen zoals spoilers of spiegels, die door hun zo waarheidsgetrouw mogelijke uitvoering zo gevormd moeten worden, mogelijk losraken of breken. Om dit te voorkomen, heeft u de mogelijkheid om ze te beschermen door ze voor het spelen te verwijderen.

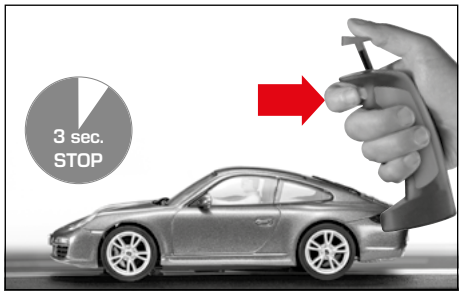
Wisselfunctie





1 Let er op, dat de leikop van het voertuig zich in de spoorsleuf bevindt en de dubbele sleepplaten contact met de stroomaansluitingrail bezitten. Plaats de voertuigen op de aansluitrail.
2 **Bij spoorwisseling dient de knop op de handregelaar zolang ingedrukt te blijven, tot het voertuig over de wissel is gereden.**

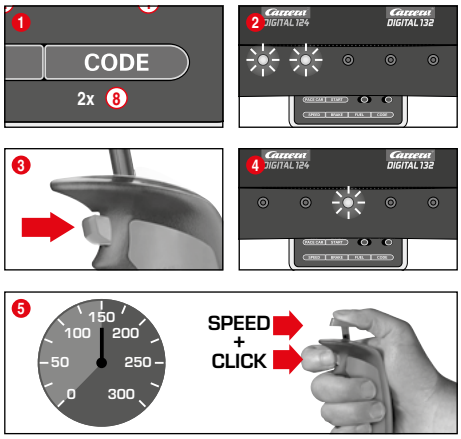
Lichtfunctie aan/uit



Op handregelaar geprogrammeerd voertuig moet zich minstens 3 seconden lang in stilstand op het parcours bevinden, voordat door het indrukken van de wisseltoets het licht respectievelijk in- en uitgeschakeld kan worden.

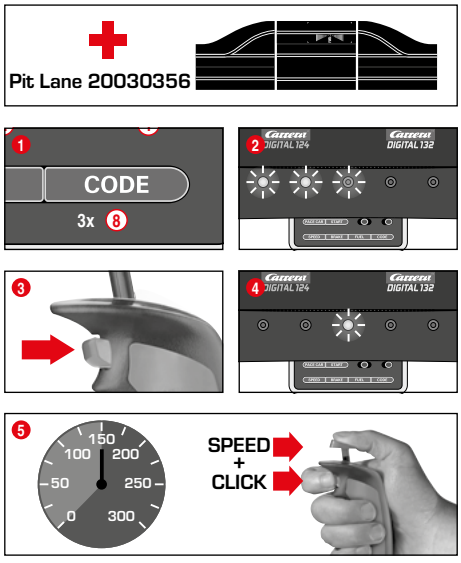
Opmerking:
geldt alleen voor modellen met voertuigverlichting

Codering/Programmering Autonomous Car



Plaats het te coderen voertuig bij ingeschakelde Control Unit op de baan en druk 2 maal op toets „Code“ (8), afb. 1. De eerste beide LED's op de Control Unit lichten op, afb. 2. Druk nu op de wisselschakelaar van de handregelaar, afb. 3; de LED's 3-5 lichten nu na elkaar op. Wacht tot de middelste LED weer oplicht, afb. 4. Druk op de drukschakelaar van de handregelaar en breng het voertuig op de gewenste snelheid. Druk bij het bereiken van de snelheid opnieuw op de wisselschakelaar, afb. 5.
De codering van de Autonomous Car is daarmee beëindigd.
Instructie: Bij deze wijze van codering mag zich altijd **alleen het te coderen voertuig** op de baan bevinden. De Programmering van de Autonomous Car blijft zo lang behouden, tot het voertuig opnieuw wordt gecodeerd. De Autonomous Car wordt in verbinding met de Position Tower altijd met adres 7 aangetoond.

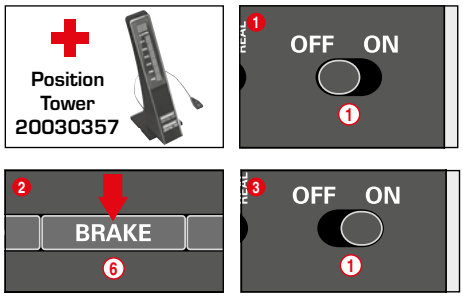
Codering/Programmering Pace Car



(alleen in verbinding met Pitsstop Lane #20030356)
Plaats het te coderen voertuig bij ingeschakelde Control Unit op de baan en druk 3 maal op toets „Code“ (8), afb. 1. De eerste drie LED's op de Control Unit lichten op, afb. 2. Druk nu op de wisselschakelaar van de handregelaar, afb. 3; de LED's 2-5 lichten nu na elkaar op. Wacht tot de middelste LED opnieuw oplicht, afb. 4. Druk op de drukschakelaar van de handregelaar en breng het voertuig op de gewenste snelheid. Druk bij het bereiken van de snelheid opnieuw op de wisseltoets, afb. 5. De codering van de Pace Car is daarmee beëindigd en het voertuig rijdt in de Pitsstop Lane.
Instructie: Bij deze wijze van codering mag zich altijd **alleen het te coderen voertuig** op de baan bevinden. De programmering van de Pace Car blijft zo lang behouden, tot het voertuig opnieuw wordt gecodeerd. De Pace Car wordt in verbinding met de Position Tower altijd met adres 8 aangetoond.

Uitgebreide Pace Car-functie
Na uitvoering van de codering van de Pace Car rijdt dit voertuig tijdens de eerste rondes automatisch in de Pit Lane. Om de Pace Car te starten drukt u eenmaal op toets „Pace Car“ (4). De LED's2 en 3 op de Control Unit lichten op en de Pace Car verlaat de Pit Lane. De Pace Car rijdt nu zo lang, tot er opnieuw op toets „Pace Car“ wordt gedrukt. Daarbij dooft LED 2 uit en het voertuig rijdt binnen de actuele ronde automatisch in de Pit Lane.

Indicatie van de positie voor Autonomous en Pace Car

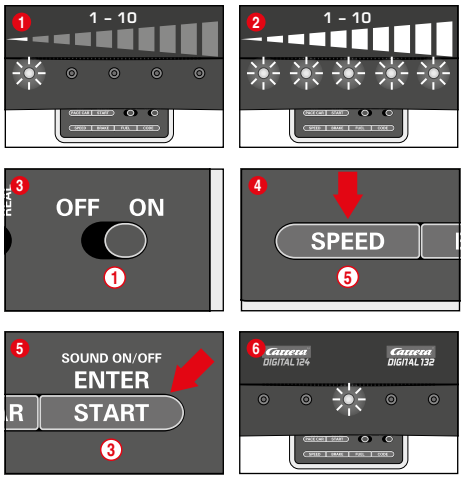


(alleen in verbinding met Position Tower #20030357)
De positie van de Automomous Car (adres 7) en Pace Car (adres 8) kunnen op de Position Tower worden aangetoond. Deze functie kan op de Control Unit worden ingeschakeld. Houd bij uitgeschakelde Control Unit de toets „BRAKE“ (6) ingedrukt, afb. 2, schakel de baan in en laat de toets „BRAKE“ weer los. Door opnieuw op de toets te drukken kan de functie worden omgeschakeld:

1 LED licht op = Geen indicatie
2 LED's lichten op = Indicatie op de Position Tower

Stel de gewenste functie in en bevestig uw keuze met de toets „START/ENTER“.

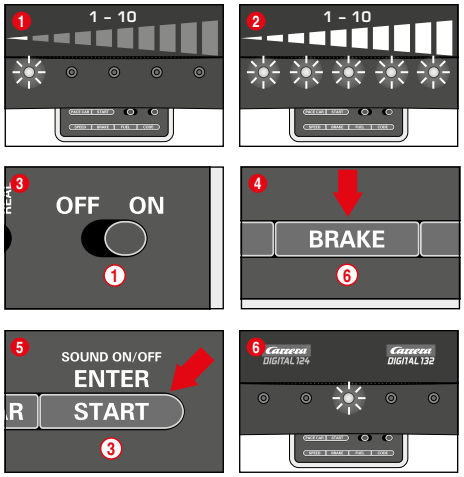
Instelling van de basissnelheid van de voertuigen



De instelling van de basissnelheid kan individueel voor één en/of meerdere voertuigen gebeuren. De in te stellen voertuigen moeten zich daarbij op de baan bevinden. De instelling kan in 10 trappen gebeuren, waarbij de 5 LED's door knipperen resp. continu oplichten de verschillende trappen signaleren.
1 1 LED licht op = lage snelheid
2 5 LED's lichten op = hoge snelheid

Plaats de in te stellen voertuigen bij ingeschakelde Control Unit op de baan en druk eenmaal op toets „SPEED“ (5). Een bepaald aantal LED's licht op. Deze tonen de laatst gebruikte snelheidstrap aan. Druk zo vaak op toets „SPEED“ (5) tot de gewenste basissnelheid is geselecteerd. Bevestig de selectie met toets „ENTER/START“ (3).
Een kort looplicht en het oplichten van de middelste LED bevestigen, dat de instelling is beëindigd, afb. 6.

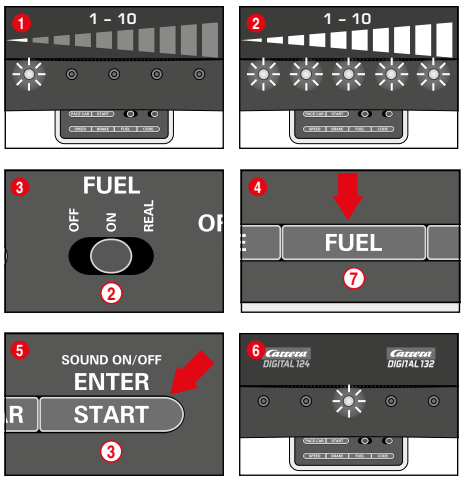
Instelling van het remgedrag van de voertuigen



(alleen voor met de handregelaar bediende voertuigen)
De instelling van het remgedrag kan individueel voor één en/of meerdere voertuigen gebeuren. De in te stellen voertuigen moeten zich daarbij op de baan bevinden. De instelling kan in 10 trappen gebeuren, waarbij de 5 LED's door knipperen resp. continu oplichten de verschillende trappen signaleren.
1 1 LED licht op = zwakke remwerking
2 5 LED's lichten op = sterke remwerking

Plaats de in te stellen voertuigen bij ingeschakelde Control Unit op de baan en druk eenmaal op toets „BRAKE" (6). Er licht nu een bepaald aantal LED's op. Deze tonen de laatst gebruikte remtrap aan. Druk zo vaak op toets „BRAKE" (6) tot de gewenste remwerking is geselecteerd. Bevestig uw selectie met toets „ENTER/START" (3). Een kort looplicht en het oplichten van de middelste LED bevestigen, dat de instelling in beëindigd, afb. 6.

Instelling van de tankinhoud



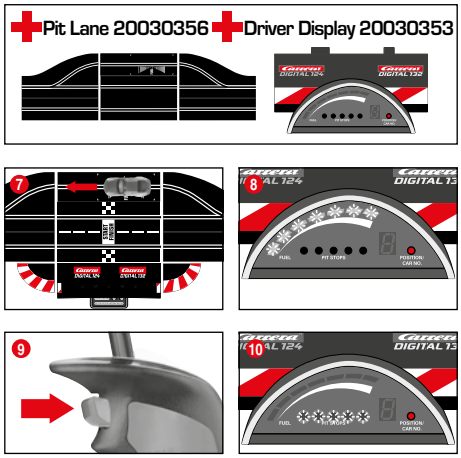
(alleen voor met handregelaar bediende voertuigen)
De instelling van de tankinhoud in verbinding met de Pit Lane (20030356) gebeurt gelijktijdig voor alle voertuigen. De instelling kan in 10 trappen gebeuren, waarbij de 5 LED's door knipperen of continu oplichten de verschillende trappen signaleren.
1 1 LED licht op = geringe tankinhoud
2 5 LED's lichten op = volle tankinhoud

Plaats de in te stellen voertuigen bij ingeschakelde Control Unit op de baan en schakel de tankfunctie in met de schuifschakelaar (2) afb. 3. Druk eenmaal op toets „FUEL" (7). Er licht nu een bepaald aantal LED's op. Deze tonen de laatst gebruikte tankinhoud aan. Druk zo vaak op toets „FUEL" (7) tot de gewenste tankinhoud is geselecteerd. Bevestig de selectie met toets „ENTER/START" (3). Een kort looplicht en het oplichten van de middelste LED bevestigen, dat de instelling is beëindigd, afb. 6.

Uitgebreide tankfunctie
Met de schuifschakelaar (2) kunnen 3 modi worden geselecteerd, afb. 3:
- OFF = Voertuigen verbruiken geen „benzine"
- ON = Voertuigen verbruiken „benzine"
- REAL = Maximale snelheid afhankelijk van tankinhoud / voertuigen verbruiken „benzine" (alleen in verbinding met Pit Lane 20030356 resp. Pitsstop Lane 20030346 en Pitsstop Adapter Unit 20030361)

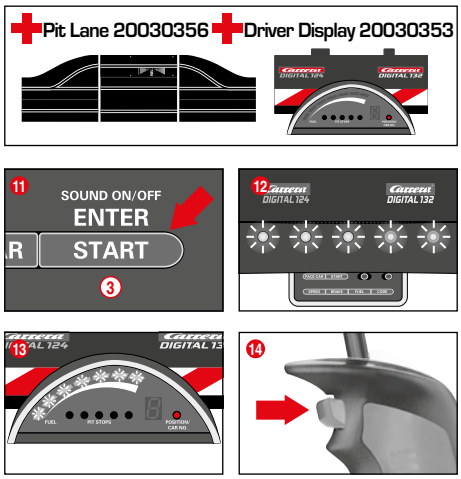
In de „REAL-modus" is het voertuig met volle tank „zwaarder", rijdt langzamer en heeft geringere remwerking; een voertuig met lege tank is „lichter", rijdt sneller en heeft een hogere remwerking. Een indicatie van de actuele tankinhoud en het „benzineverbruik" kan alleen in verbinding met het Driver Display 20030353 en Pitsstop 20030356 gebeuren.

Tanken van de voertuigen met Pit Lane 20030356 en Driver Display 20030353



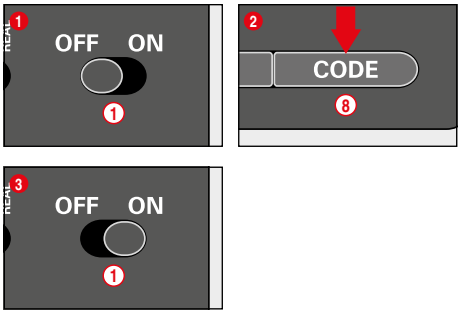
De actuele tankinhoud kan op het staafdisplay met 5 groene en 2 rode LED's van het Driver Display worden afgelezen. Rijd om te tanken met het voertuig in de Pit Lane via de tanksensor, afb. 7. De staafindicatie begint nu te knipperen, afb. 8, en het voertuig kan nu door de wisseltoets ingedrukt te houden worden bijgetankt, afb. 9. Het aantal tankcyclussen wordt door knipperen resp. oplichten van de gele LED's aangetoond, afb. 10 (zie ook Driver Display).
Instructie: Met voertuigen met lege tank wordt bij de rondetelling in verbinding met Position Tower 20030357 geen rekening gehouden.

Instellen van de tankinhoud bij de racestart



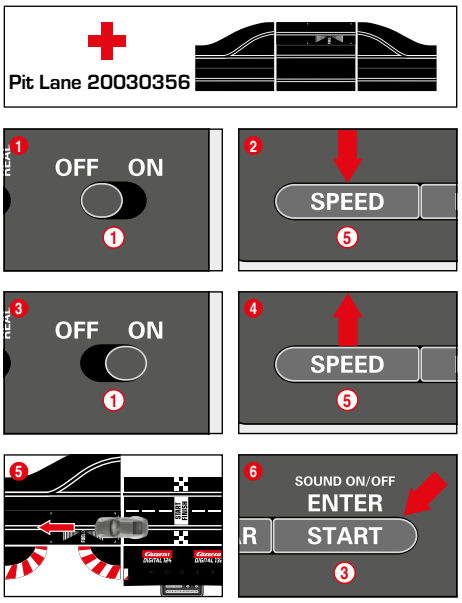
(alleen in verbinding met Pit Lane 20030356 en Driver Display 20030353)
Onafhankelijk van de basisinstelling van de tankinhoud kan individueel voor één en/of meerdere voertuigen de tankinhoud bij de start van een race voor de rondes tot bij de eerste tankstop worden ingesteld. Druk eenmaal op toets „START/ENTER" (3); de 5 LED' op de Control Unit lichten continu op, afb. 12, en de staafindicatie(s) van het/de Driver Display(s) knipperen, afb. 13. Door op de wisselschakelaar van de overeenkomstige handregelaar te drukken, kan het tankniveau worden gewijzigd, afb. 14.

Toetsenvergrendeling voor instellingen



Ga als volgt te werk, om de toetsen voor de instellingen van Speed, Brake en Fuel te blokkeren:
Houd de Code-toets (8) ingedrukt als de Control Unit is uitgeschakeld. Schakel vervolgens de Control Unit aan en laat de Code-toets weer los. Om de blokkering weer ongedaan te maken, voert u dit proces nogmaals uit.

Uitgebreide Pit Lane functie

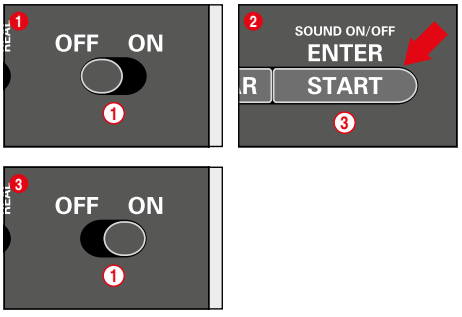


(alleen in verbinding met Pit Lane 20030356)
Er bestaat een mogelijkheid om de rondetelfunctie in de Pit Lane 20030356 resp. Pitsstop Lane 20030346 met Pitsstop Adapter Unit 20030361 in/uit te schakelen. Druk hiervoor bij uitgeschakelde Control Unit op toets „SPEED" (5), schakel de Control Unit in en laat toets „SPEED" (5) los. Door opnieuw op de toets te drukken lichten naargelang de instelling 1 of 2 LED's op.

- LED 1 = Rondetelfunctie uit
- LED 1 + 2 = Rondetelfunctie aan

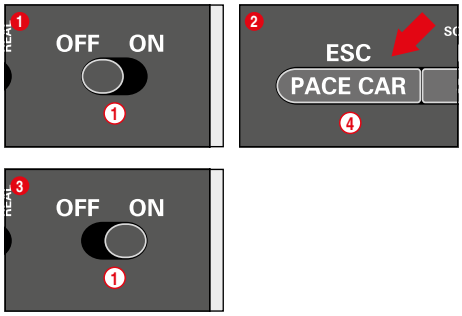
Selecteer de gewenste instelling en schuif of rijd met een voertuig over de Pit Lane Sensor afb. 5. De instellingen worden bij het overrijden overgenomen. Om de instellingen weer te verlaten drukt u op toets „START/ENTER" (3).

Sound ON/OFF



De bevestigingstoon bij het overrijden van de sensoren en de toetsenbediening kan worden uitgeschakeld. Houd hiervoor de toets „START/ENTER“ (3) bij uitgeschakelde Control Unit ingedrukt, schakel de baan in en laat toets „START/ENTER“ (3) weer los. De bevestigingstoon bij het inschakelen van de Control Unit kan echter niet worden uitgeschakeld.

Reset-functie



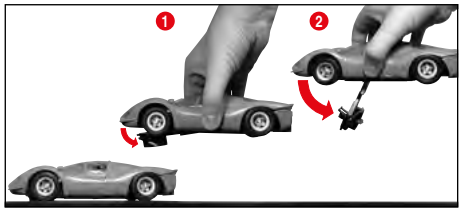
Om de fabrieksinstellingen opnieuw tot stand te brengen beschikt de Control Unit over een reset-functie.
Houd hiervoor toets „ESC/PACE CAR“ (4) bij uitgeschakelde Control Unit ingedrukt; schakel de baan in en laat de toets weer los. Alle tot nu toe uitgevoerde instellingen voor snelheid, remgedrag, tankinhoud, sound en rondetelling worden terug op de fabrieksinstelling geplaatst. Instellingen van de voertuigen blijven echter behouden, voor zover deze zich niet op de baan bevinden..

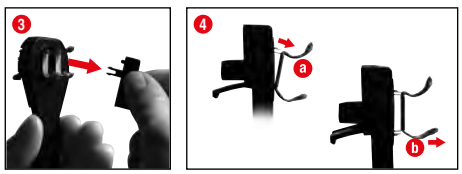
Fabrieksinstellingen:
- Snelheid = 10
- Remgedrag = 10
- Tankinhoud = 7
- Sound = On
- Indicatie van de positie voor Autonomous en Pace Car = OFF

Stroombesparingsfunctie

De Control Unit wordt na 20 minuten niet-gebruik naar de stroombesparingsmodus omgeschakeld en schakelt alle indicaties zoals Position Tower, Driver Displays en Startlight uit. Om te reactiveren, dient u de Control Unit ca. 2-3 seconden uit te schakelen en vervolgens opnieuw in te schakelen.
Alle instellingen blijven behouden.

Wisseling van dubbele slepers en leikop





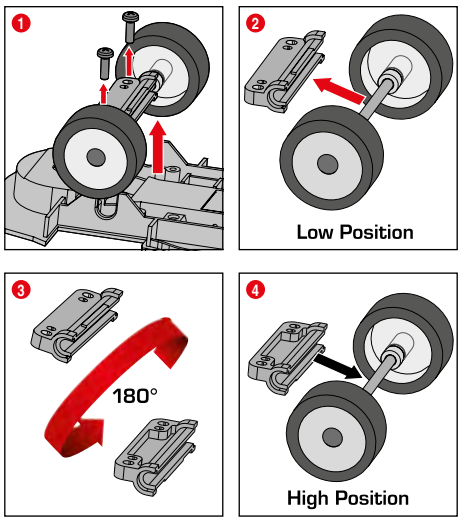
Als het voertuig omhoog gaat, gaat de zwaaiarm een beetje omhoog (afb. 1)

Om de leikop resp. dubbele sleper te vervangen kan de zwaaiarm volgens afb. 2 verder omhoog worden gebracht.

3 Om contactsleper en dubbele leikop te vervangen, moet het eerst de leikop er worden uitgehaald.

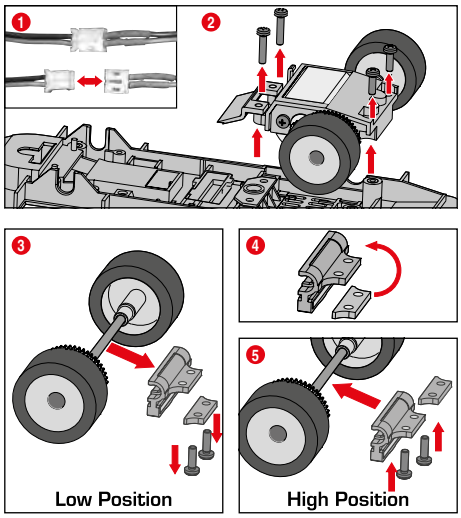
4 Aansluitend kunnen beide dubbele contactslepers verwijderd en vervangen worden. Hierbij moet er op worden gelet, dat eerst de bovende contactsleper 4 a er slechts gedeeltelijk wordt uitgetrokken en daarna met contactsleper 4 b de dubbele contactsleper er geheel kan worden uitgetrokken. Ga bij het inzetten precies zo te werk.

Hoogte-instelling voertuigchassis

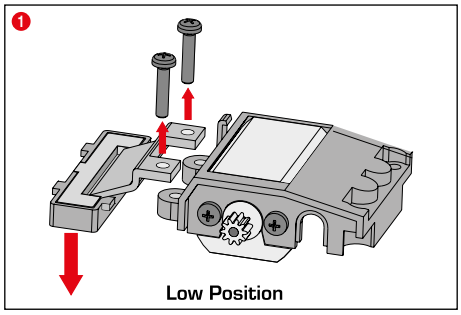


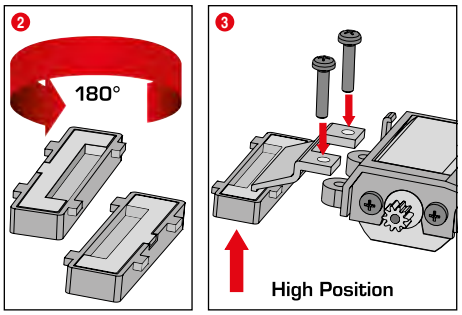
Voor u met het regelen van het chassis en de magneetunits kunt beginnen, moet de carrosserie van het voertuig worden verwijderd. Schroef daarvoor de bevestigingsschroeven aan de onderkant van het voertuig los en neem de carrosserie af.

Hoogteregeling van de vooras
1 Schroef de twee schroeven van de voorashouder los en neem de complete vooras inclusief houder uit het chassis. 2 Trek de houder van de as, draai deze 180 graden 3 en steek aansluitend de as weer in de houder 4. De vooras met houder kan nu weer in het chassis worden gemonteerd.



Hoogteregeling van de achteras
Om de werkzaamheden te vereenvoudigen koppelt u voorzichtig de steekverbinding tussen motor en printplaat af 1. Verwijder beide voorste schroeven van de motorblokunit en neem de magneetneerhouder uit het chassis. Schroef nu beide achterste schroeven los en neem het complete motorblok uit het voertuig 2.
Keer het motorblok om en verwijder de twee schroeven van de achterashouder. Neem het afstandsplaatje en de complete achteras inclusief houder uit 3. Voor de hoogteregeling legt u nu eerst het afstandsplaatje in het motorblok en schroeft 4 u de complete achteras weer vast 5.

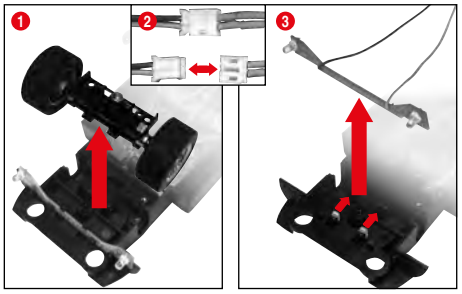


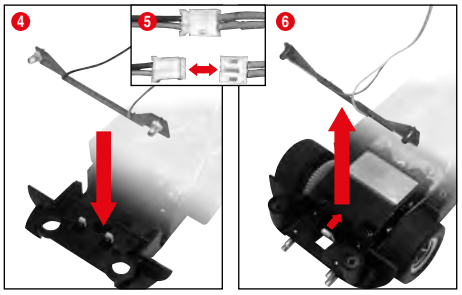


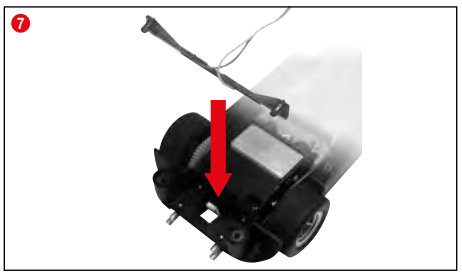
Regeling van de middelste magneetunit
Optioneel kan ook de middelste magneetunit worden geregeld. Neem daarvoor de complete magneetunit uit het chassis 1, keer deze horizontaal 180 graden om 2 en plaats de unit weer in het chassis. Monteer aansluitend de magneetneerhouder en sluit 3 alle steekverbindingen weer aan.

Instructie: Hoogte-instelling voertuigchassis – modelafhankelijk

Vervanging lichtprintplaat





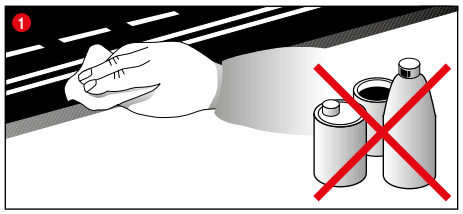


OBS! Beroende på modell kan ljuskretskorten vara fastskruvade.

Voorlicht: Voor het vervangen van de lichtprintplaten het bovenste deel van het voertuig van het chassis eraf schroeven. Vooras volgens afb. 1 eruit schroeven en de kabels tussen voorlicht en voertuigprintplaat losmaken (afb. 2). Klikhaakje (afb. 3) een beetje naar beneden buigen en lichtprintplaat er naar boven uittrekken. Lichtprintplaat erin leggen (afb. 4), tot de klikhaak vastklikt. De vooras weer vastschroeven en de kabels overeenkomstig hun kleur met elkaar verbinden.
Achterlicht: Kabels tussen achterlicht en voertuigprintplaat volgens afb. 5 losmaken. Klikhaak (afb. 6) een beetje naar beneden buigen en lichtprintplaat er naar boven uittrekken. Lichtprintplaat erin leggen, tot klikhaak vastklikt. (afb. 7) en de kabels overeenkomstig hun kleur met elkaar verbinden.

NL

Onderhoud en verzorging





Om een correcte functie van de racebaan te vrijwaren, dienen alle delen van de racebaan regelmatig te worden gereinigd. Haal voor de reiniging de stekker uit de contactdoos.

1 Racetraject: het oppervlak van de racebaan en de spoorsleuven met een droge doek zuiver houden. Geen oplosmiddelen of chemische producten gebruiken voor de reiniging.
Wanneer de baan niet wordt gebruikt tegen stof beschermd en droog bewaren, best in het originele karton.

2 Voertuigcontrole: lagerpunten van de assen en wielen, motordrijfwiel, drijfwerktandwielen en lagers reinigen en met hars- en zuurvrij vet smeren. Gebruik als hulpmiddel bijv. een tandenstoker. Controleer regelmatig de toestand van de slepers en de banden.

Oplossen van fouten Rijtechniek

Oplossen van fouten:
Gelieve bij storingen het volgende te controleren:
• Zijn de stroomaansluitingen correct?
• Transformator en handregelaars correct aangesloten?
• Zijn de baanverbindingen correct in elkaar?
• Zijn de racebaan en de spoorsleuven zuiver en vrij van vreemde voorwerpen?
• Zijn de slepers in orde en hebben zij contact met de spoorsleuf?
• Zijn de voertuigen correct op de overeenkomstige handregelaar gecodeerd?
• Bij elektrische kortsluiting wordt de stroomtoevoer van de baan automatisch gedurende 5 seconden uitgeschakeld en wordt dit door akoestische en optische signalen aangetoond.
• Staan de voertuigen in rijrichting op de piste? Indien dit niet functioneert, rijrichtingschakelaar aan de onderzijde van het voertuig overschakelen.
• Is de Adapter Unit correct volgens de rijrichting ingebouwd?
• Is de accu van de handregelaar correct aangesloten?
• Is de accu opgeladen?
• Knippert de led van de handregelaar bij het opladen?
• Is de handregelaar aan de ontvanger gebonden?
• Zijn er twee adressen aan de handregelaar toegekend?

Instructie:
Tijdens het spelen kunnen kleine voertuigonderdelen zoals spoilers of spiegels, die door hun zo waarheidsgetrouw mogelijke uitvoering zo gevormd moeten worden, mogelijk losraken of breken. Om dit te voorkomen, heeft u de mogelijkheid om ze te beschermen door ze voor het spelen te verwijderen.

Rijtechniek:
• Op de rechte stukken kan snel gereden worden, voor de bochten dient afgeremd te worden, in de uitgang van de bocht kan dan weer versneld worden.
• Houd de voertuigen niet met lopende motor vast of blokkeer ze niet, daardoor kunnen oververhitting of motorschade ontstaan.

Instructie: Bij toepassing op railsystemen, die niet door Carrera zijn geproduceerd, moet de bestaande leischeen door de speciale leischeen (#20085309) worden vervangen. Lichte loopgeluiden bij gebruik van de Carrera brug (#20020587) of de steile bocht 1/30° (#20020574) zijn veroorzaakt door de originaliteit van het schaalmodel en zijn onbelangrijk voor de onberispelijke speelfunctie.

Technische gegevens

Uitgangsspanning · Speelgoedtransformator

18 V ⎓ 54 W

Lithium-polymeeraccu: 3,7 V ⎓ 180 mAh · 0,7 Wh

Maximale laadtijd: 2 uur

Frequentie: 2,4 GHz
Frequentieband: 2400 - 2483,5 MHz
Zendvermogen: maximaal 10 mW

Naam of handelsmerk van de fabrikant, handelsregisternummer en adres	Carrera Toys GmbH Rennbahn Allee 1 5412 Puch AUSTRIA FN 52240 z
Typeaanduiding	STAD-HKYF-002B STAD-HKYF-003B STAD-HKYF-004B
Voedingsspanning	100-240 V~
Voedingsfrequentie	50/60 Hz
Uitgangsspanning	DC 18 V
Uitgangsstroom	3.0 A
Uitgangsvermogen	54.0 W
Gemiddelde actieve efficiëntie	88.8 %
Efficiëntie bij lage belasting (10 %)	83.06 %
Energieverbruik in niet-belaste toestand	0.15 W

Stroommodi
1.) Speelmodus = Voertuigen worden met de handregelaar bediend
2.) Rustmodus = De handregelaars worden niet bediend, geen spel
3.) Stand-by modus = Na ca. 20 minuten rustmodus wordt de aansluitrail in stand-by modus geschakeld. De middelste LED knippert met lange tussenpozen.
STROOMVERBRUIK < 0,21 W
Om te reactiveren, dient u de Control Unit ca. 2-3 seconden uit te schakelen en vervolgens opnieuw in te schakelen. De baan bevindt zich dan weer in de rustmodus.
4.) Uit toestand = De netvoeding is gescheiden van het stroomnet

CE 0-3

Dit product draagt het selectieve klasseringssymbool voor elektrisch afval en elektronische apparatuur (WEEE). Dit betekent dat dit product moet worden behandeld overeenkomstig Europese Richtlijn 2012/19/EU teneinde te worden gerecycleerd of gesloopt om het effect op de omgeving zo klein mogelijk te maken.
Zoek alstublieft contact met uw plaatselijke of regionale bevoegde instantie voor verdere informatie.
Elektronische producten niet inbegrepen in het selectieve klasseringsproces zijn potentieel gevaarlijk voor het milieu en de menselijke gezondheid ten gevolge van de tegenwoordigheid van gevaarlijke substanties.

Waarschuwingen

Richtlijnen en waarschuwingen voor het gebruik van LiPo-accu's:
LiPo-accu's zijn aanzienlijk gevoeliger dan gewone alkalinebatterijen en NiMh-accu's. Daarom dienen alle voorschriften en waarschuwingen strikt in acht te worden genomen. Als LiPo-accu's verkeerd worden behandeld, bestaat er brandgevaar. Als u de bijgeleverde LiPo-accu's hanteert, oplaadt of gebruikt, bent u verantwoordelijk voor alle risico's die gepaard gaan met lithiumaccu's.

• Niet-oplaadbare batterijen mogen niet worden opgeladen!
Voor het opladen mag u alleen het bijgeleverde oplaadstation gebruiken. Als deze instructies niet worden nageleefd, bestaat er brandgevaar en dus ook risico van lichamelijke en materiële schade. Gebruik NOOIT een andere oplader.
• Oplaadbare accu's mogen alleen onder toezicht van volwassen personen worden opgeladen. Laat de accu tijdens het opladen niet onbewaakt. Als u de accu oplaadt, moet u altijd in de buurt blijven, opdat u het oplaadproces kunt bewaken en op eventuele problemen kunt reageren.
• Als de accu tijdens het ontlaad- of oplaadproces opzwelt of vervormt, dient u het proces direct stop te zetten. Verwijder de accu zo snel en voorzichtig mogelijk en leg hem op een veilige, open plek buiten bereik van brandbare materialen. Observeer hem minstens 15 minuten. Als u een accu die eerder opgezwollen of vervormd was, opnieuw oplaadt of ontlaadt, bestaat er brandgevaar. Zelfs bij geringe vervorming of opzwelling mag u de accu niet meer gebruiken.
• De bijgeleverde accu moet op een veilige plaats buiten bereik van ontvlambare materialen worden opgeladen.
• Lege accu's moeten uit het speelgoed worden verwijderd.
• Bewaar de accu bij kamertemperatuur (16-18 °C) op een droge plek. Stel de accu niet bloot aan direct zonlicht of andere warmtebronnen. Temperaturen boven 50 °C moeten in het algemeen worden vermeden.
• Laad de accu na elk gebruik op, om een zogenoemde diepontlading van de accu te voorkomen. Als de accu niet wordt gebruikt, dient u hem toch af en toe op te laden (om de 2-3 maanden).
Niet-naleving van bovenstaande gebruiksinstructies voor de accu kan een defect veroorzaken.
• Gebruik geen puntige of scherpe voorwerpen bij de vervanging van de accu. Beschadig in geen geval de beschermfolie van de accu.
• Bij de vervanging van een defecte accu mag alleen het aanbevolen type accu worden gebruikt. Beschadigde of onbruikbare accu's zijn speciaal afval en moeten als zodanig worden verwijderd.
• Accu's en batterijen mogen niet in het vuur geworpen of aan hoge temperaturen blootgesteld worden.
Er bestaat brand- en explosiegevaar.
• De elektrolyten en elektrolytdampen in de LiPo-accu zijn schadelijk voor de gezondheid. Voorkom in elk geval direct contact met elektrolyten. Bij contact van elektrolyten met de huid, ogen of andere lichaamsdelen moet u deze direct spoelen met voldoende fris water en vervolgens een arts raadplegen.
• Accu's zijn geen speelgoed en mogen dus niet in de handen van kinderen terechtkomen. Bewaar accu's buiten bereik van kinderen.
• De aansluitklemmen of accuaansluitingen mogen niet worden kortgesloten!
• Het speelgoed mag alleen met een transformator of voeding voor speelgoed worden gebruikt!
• De transformator of voeding is geen speelgoed!

Innehåll

Säkerhetshänvisningar ... 53
Försäkran om överensstämmelse ... 53
Innehållet i förpackningen ... 53
Teknisk hänvisning avs. uppbyggnaden ... 53
Viktig upplysning ... 54
Beskrivning ... 54
Före första användning ... 54
Batteriskötsel ... 54
Monteringsanvisningar ... 54
Ledplankor och stöd ... 54
Elektrisk anslutning ... 54
Fordonskomponenter ... 54
Anslutningar Control Unit ... 55
Anslutning av mottagaren ... 55
Anslutning av laddningsstationen ... 55
Laddning av handkontrollerna ... 55
Bindningsprocess ... 55
Manöverelement Control Unit ... 55
Kodning/programmering av bilarna till respektive handkontroll ... 55
Förberedelse för start ... 56
Växelfunktion ... 56
Belysning på/av ... 49
Kodning/programmering av Autonomous Car ... 56
Kodning/programmering Pace Car ... 56
Visning av Autonomous och Pace Cars placering ... 56
Inställning av bilarnas grundhastighet ... 56
Inställning av bilarnas bromsverkan ... 57
Inställning av tankens innehåll ... 57
Knappspärr för inställningar ... 57
Utökad Pit Lane funktion ... 57
Sound ON/OFF ... 57
Resetfunktion ... 58
Energisparfunktion ... 58
Byta ut slipskor och styrköl ... 58
Höjdreglering fordonschassi ... 58
Byte ljuskretskort ... 58
Underhåll och skötsel ... 59
Åtgärdande av fel / Körteknik ... 59
Tekniska data ... 59
Varningar ... 59

Välkommen

Hjärtligt välkommen till Team Carrera!
Den här bruksanvisningen innehåller viktiga informationer för montering av Din Carrera DIGITAL 124 bilbana. Var vänlig och läs igenom den noggrant och förvara den därefter.
Om Du har frågor: kontakta vår distributör, eller besök vår hemsida: **carrera-toys.com**
Kontrollera vänligen att innehållet i förpackningen är fullständigt och fritt från eventuella transportskador. Förpackningen innehåller viktiga informationer och bör också förvaras.
Vi önskar Dig mycket nöje med Din nya Carrera DIGITAL 124 bana.

Säkerhetshänvisningar

• **VARNING!** Inte lämpligt för barn under 36 mån. Kvävningsrisk på grund av smådelar som kan sväljas. OBS! Funktionsbetingad klämrisk.

• **VARNING!**
Denna leksak innehåller magneter eller magnetiska delar. Magneter som fastnar vid varandra eller vid ett metallföremål inuti kroppen kan orsaka allvarliga skador och dödsfall. Uppsök omedelbart läkare om någon har svalt eller andats in magneter.

• **VARNING!**
Batteriladdaren får användas av barn fr.o.m. minst 8 års ålder. Informera barnet om hur laddaren fungerar, så att barnet kan använda den på ett säkert sätt. Klargör för barnet att laddaren inte är någon leksak och att den inte får användas som en sådan.

• Transformatorn är ingen leksak! Kortslut ej anslutningarna på transformatorn! Hänvisning till föräldrarna: Kontrollera regelbundet att kabeln, stickkontakten och kåpan till transformatorn inte är skadade! Använd endast leksaken med den rekommenderade transformatorn! Det är inte tillåtet att använda transformatorn om den är skadad! Vi rekommenderar att skilja transformatorn från strömförsörjningen vid längre pauser. Öppna ej kåporna på transformatorn eller handreglagen!

Anvisningar till föräldrarna:
Transformatorer och nätaggregat till leksaker är inte avsedda att användas som leksaker. Dessa produkter far enbart användas under ständig tillsyn av föräldrarna.

• Banan, fordonen och laddaren måste kontrolleras regelbundet med avseende på skador på ledningar, stickkontakter och kåpor! Byt ut defekta delar.
• Bilbanan är inte lämpad för drift utomhus eller i fuktiga rum! Håll vätskor borta.
• Lägg inga metalldelar på banan, så att kortslutning förhindras. Ställ inte upp banan direkt bredvid ömtåliga föremål, eftersom fordon som flyger av banan kan förorsaka skador.
• Dra ut stickkontakten före rengöring eller underhåll! Använd en fuktig trasa för rengöring, och inte lösningsmedel eller kemikalier. Förvara banan torrt och dammfritt om den inte används, helst i originalkartongen.
• Använd inte bilracerbanan i ansikts- eller ögonhöjd. Det finns risk för skador p.g.a. att fordon slungas ut.
• Felaktig användning av transformatorn kan orsaka elektriska stötar.
• Leksaken får anslutas endast till produkter i kapslingsklass II. ⧈
• Leksaken och laddaren får användas endast med en transformator för leksaker.
• Får ej användas med reglerbara transformatorer!
• Om nätanslutningskabeln till denna enhet skadas, måste den skickas in till företaget Carrera kundtjänst, eller bytas ut av en person med motsvarande kvalifikationer, så att faror undviks.

Anmärkning:
Fordonen och Control Unit får bara tas i bruk igen i helt monterat tillstånd.

Endast vuxna får utföra monteringen. Den här apparaten får användas av barn från 8 års ålder och personer med fysiologiska, sensoriska eller kognitiva begränsningar eller bristande erfarenhet och kunskaper om de överses eller fått instruktioner om hur apparaten används på ett säkert sätt och därmed har förstått de risker som kommer därav. Barn får inte leka med apparaten. Rengöring och underhåll av användare får inte utföras av barn utan uppsikt. Du ska förklara för barnet att ej laddbara batterier inte får laddas upp och att barnet inte ska försöka det p.g.a. explosionsrisken.

Försäkran om överensstämmelse

Härmed försäkrar Carrera Toys GmbH att denna typ av radioutrustning "2,4 GHz WIRELESS+" överensstämmer med direktiv 2014/53/EU. Den fullständiga texten till EU-försäkran om överensstämmelse finns på följande webbadress: carrera-toys.com – Safety and Quality

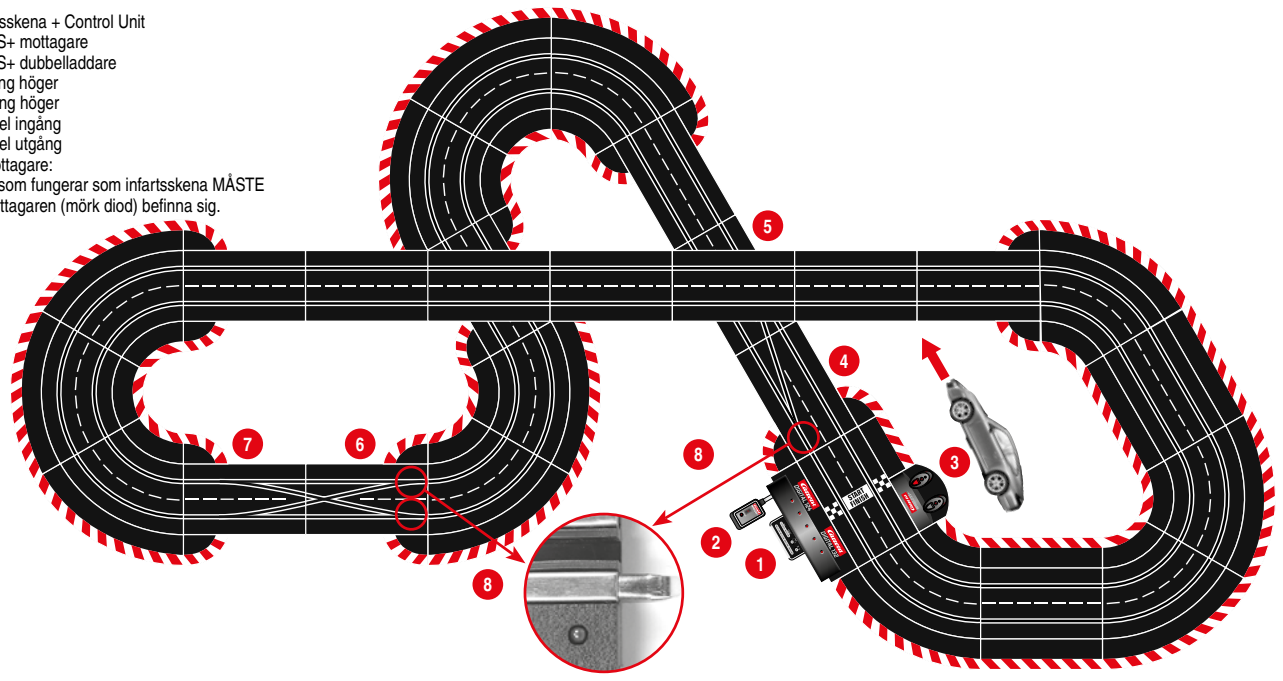
Innehållet i förpackningen

1 Porsche 911 RSR #91 "956 Design"
1 Porsche 911 RSR #92 "Pink Pig Design"
11 Standardraksträckor
1 Control Unit
1 Carrera DIGITAL 124 dubbelväxel (2 skendelar)
1 Carrera DIGITAL 124 växel, Höger (2 skendelar)
12 Kurvor 1/60°
2 WIRELESS+ Hastighetsregulatorer
1 WIRELESS+ mottagare
1 WIRELESS+ dubbelladdare
2 LiPo-batteri för hastighetsregulatorer
1 Transformator
Yttre sladdzoner för kurvor
Inre sladdzoner för kurvor
Avslutningsbitar till sladdzoner
Stödben
Skyddsräcken
Clips
Reservsläpskor
Tillbehör
Bruksanvisning

Banans längd: 9,3 m
Banans mått fullt monterad: 309 x 255 cm

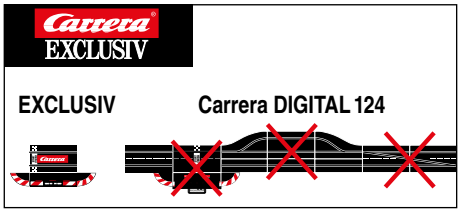
Teknisk hänvisning avs. uppbyggnaden

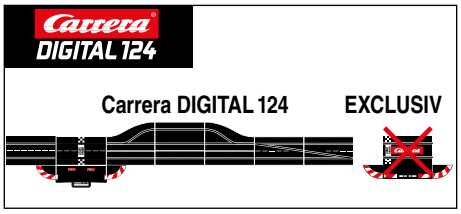
1 Anslutningsskena + Control Unit
2 WIRELESS+ mottagare
3 WIRELESS+ dubbelladdare
4 Växel ingång höger
5 Växel utgång höger
6 Dubbelväxel ingång
7 Dubbelväxel utgång
8 Infrarödmottagare:
På växeln som fungerar som infartsskena MÅSTE infrarödmottagaren (mörk diod) befinna sig.



S

Viktig upplysning





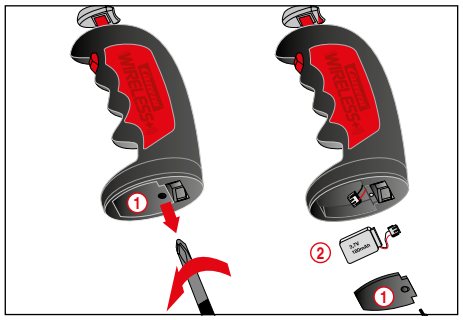
Observera att det vid Exclusiv (analogt system) och Carrera DIGITAL 124/132 (digitalt system) handlar om två separata och fullständigt oberoende system. Vi upplyser uttryckligen om att de båda systemen skall separeras vid uppbyggnad av banan. Dvs, det får inte finnas några anslutningsskenor från Exclusiv med anslutningsskenan inkl. Control Unit från Carrera DIGITAL 124/132 i en sträcka. Inte heller när endast en av de båda anslutningsskenorna (Exclusiv anslutningsskena eller Carrera DIGITAL 124/132 anslutningsskena inkl. Control Unit) är ansluten till strömförsörjningen. Vidare får inte heller några andra komponenter av Carrera DIGITAL 124/132 (växlar, elektronisk varvtalsräknare, Pit Stop) byggas in i en Exclusiv bana, dvs. köras analogt. Om inte ovanstående uppgifter beaktas, kan det inte uteslutas att Carrera DIGITAL 124/132 komponenter förstörs, i vilket fall inga garantianspråk kan göras gällande.

Beskrivning

WIRELESS+ är en ny, trådlös racingprodukt för Carrera DIGITAL124 och Carrera DIGITAL 132. Radioteknologin, med 2,4 Ghz och frekvenshoppning, är störningsfri och har en räckvidd på upp till 15 m. Tack vare ett kraftfullt litiumpolymerbatteri uppnås en driftstid på upp till 8 timmar och en standby-tid på mer än 80 dagar.
WIRELESS+ i kombination med DIGITAL 124 erbjuder kabelfri körning för upp till 4 förare på banan.

Före första användning

Innan handkontrollen används för första gången, måste det medlevererade batteriet (2) sättas på plats i kontrollen. Skruva upp batterifacket (1) på handkontrollens undersida. Koppla ihop batteriets kontakt med handkontrollens uttag och sätt i batteriet i facket.
Skruva sedan tillbaka locket på batterifacket. Batteriet levereras laddat från fabriken; men före första användning bör det dock laddas upp helt.

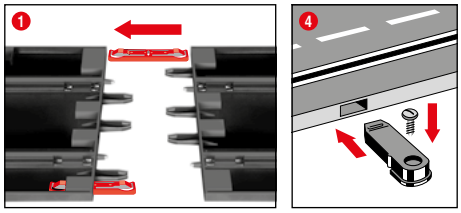


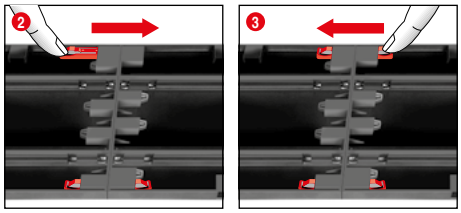
Batteriskötsel

För att batteriet skall få så lång livslängd och största effekt som möjligt, bör man beakta följande punkter avseende underhåll och förvaring.

• Ladda upp nya batterier helt före första användning.
• Den sammanhängande körtiden med fulladdat batteri är ca 8 timmar. När batteriets effekt avtar, minskar handkontrollens räckvidd. Senast vid den tidpunkten måste batteriet laddas upp helt igen.
• Om batteriet inte skall användas på ett längre tag, tar man ut det ur handkontrollen och förvarar det vid rumstemperatur (16° - 18°C) på en torr plats. För att undvika djupurladdning måste det förvarade batteriet laddas upp varannan - var tredje månad.

Monteringsanvisningar



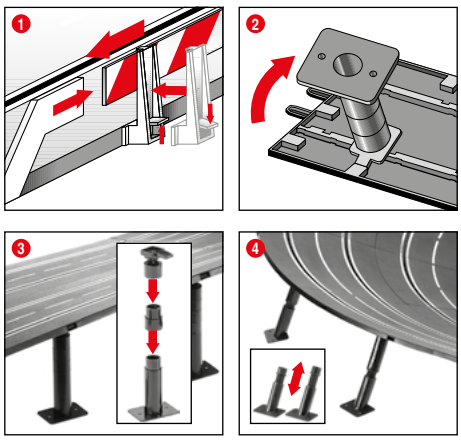


1 + 2 + 3 Stick före montering in anslutningsclips i skenan, som beskrivs i bild 1. Stick ihop skenorna på ett jämnt underlag. Rör anslutningsclips enligt bild 2 i pilriktningen, tills det hakar i hörbart. Anslutningsklämman kan även stickas in i efterhand. Det är möjligt att lossa anslutningsklämman i båda riktningarna genom att enkelt trycka ned klämnäsan (se bild 3).

4 **Fästning:** Använd bansegmentfästena för att fästa bansegmenten på en platta (Art.Nr. 20085209) (ingår ej i förpackningen).

Hänvisning:
Det är inte lämpligt att bygga upp bilbanan direkt på en heltäckningsmatta på grund av statisk uppladdning, dammbildning och brandfara.

Ledplankor och stöd

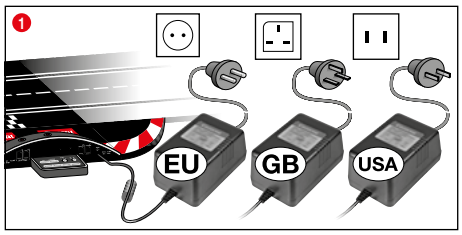


1 **Skyddsräcken:** Skyddsräcken monteras genom att fälla upp dem på banans kant.

2 + 3 **Brostöd:** Tryck in kullänkshuvudenas tappar i de därför avsedda åttkantiga fördjupningarna på körbanans undersida. Stöden kan höjas ytterligare med hjälp av mellanstyckena. Stödfoten kan även skruvas fast (skruvar medföljer ej).

4 **Stöd för doserade kurvor:**
Till de doserade kurvorna medföljer snedställda stöd av avpassad längd. Banstöden som ej kan höjdregleras ska användas för kurvin- och utgång. Stödhuvudena skall tryckas in i de därför avsedda runda fördjupningarna på körbanans undersida.

Elektrisk anslutning

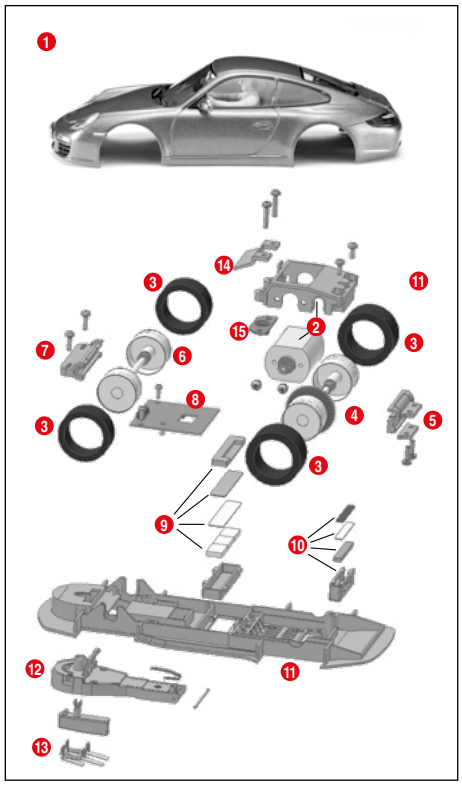


1 Anslut transformatorns stickkontakt till Control Unit.

Hänvisning: För att undvika kortslutningar och elektriska stötar är det inte tillåtet att ansluta leksaken till andra elektriska apparater, stickkontakter, kablar eller andra föremål som inte hör till leksaken. Bilbanan Carrera DIGITAL 124 fungerar endast felfritt med en original Carrera DIGITAL 124 transformator.

PC-gränssnittet (PC-enheten) får endast användas tillsammans med Carreras originala PC-enhet.

Fordonskomponenter

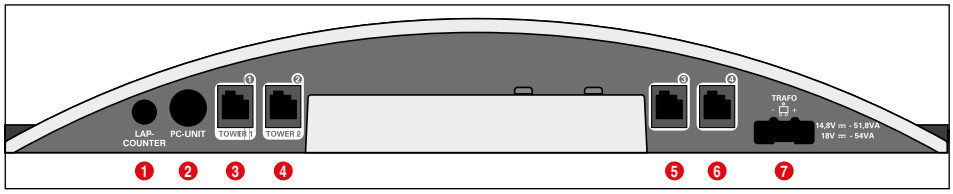


1 Body
2 Motorblock
3 Däcki
4 Bakaxel
5 Bakaxelfäste inkl. distansplatta
6 Framaxel
7 Framaxelfäste
8 Kretskort
9 Mittmagnetenhet
10 Bakmagnetenhet
11 Chassi
12 Svängarm inkl. fjäder
13 Styrköl med dubbelsläpsko
14 Nedhållare för mittmagneter
15 Fästplatta

OBS: Uppbyggnaden är avhängig av modell.

De enskilda delarnas beteckning kan inte användas som beställningsnummer.

Anslutningar Control Unit



Anslutningar (från vänster till höger):
1. Anslutning för varvräknare 20030342
2. Anslutning för Carrera AppConnect 20030369, PC-Unit eller Lap Counter 20030355
3. Uttag 1 för handkontroll, utökningsbox för handkontroller eller WIRELESS+-mottagare
4. Uttag 2 för WIRELESS-Tower 20010108
5. Uttag 3 för handkontroll
6. Uttag 4 för handkontroll
7. Anslutning för DIGITAL 124 / DIGITAL 132 nätdel

Allmänna upplysningar om uttagen 1-4:
Om en WIRELESS+ mottagare används, ska den anslutas till uttag 1. Om så önskas, kan ett WIRELESS Tower 20010108 anslutas till uttag 2. Om endast WIRELESS+ mottagare används, skall uttag 2 inte användas.

Till uttagen 3 och 4 kan i så fall dessutom handkontroller med sladd användas. Beakta att dessa då använder adresserna 5 och 6.

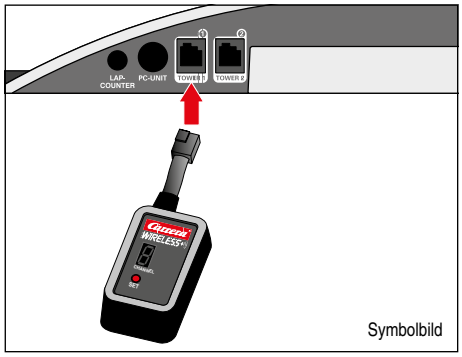
Om en utökningsbox för handkontroller 20030348 används, ska den anslutas till uttag 1. Programmeringen av biladresserna sker då på följande sätt:

- Utökningsbox för handkontroller = adresser 1, 3 och 4
- Uttag 2 = adress 2
- Uttag 3 = adress 5
- Uttag 4 = adress 6

OBS:
WIRELESS och utökningsbox för handkontroll kan inte kombineras! Observera att vid DIGITAL 124 är antalet fordon begränsat till maximalt 4!

Anslutning av mottagaren

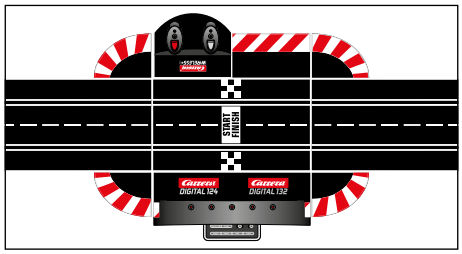
Anslut mottagaren enligt symbolbilden till något av de bägge uttagen på Control Unit vilka är markerade med Tower 1 och Tower 2. För driften av 4 WIRELESS+ handkontroller krävs endast en 2,4 GHz mottagare.

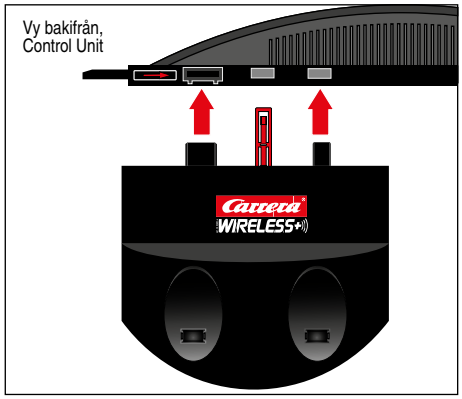


Symbolbild

Anslutning av laddningsstationen

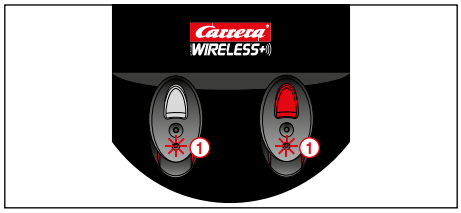
Laddningsstationen ansluts på kontrollenhetens baksida. Vill man placera laddningsstationen på någon annan plats på banan krävs adapterenhet 20030360.



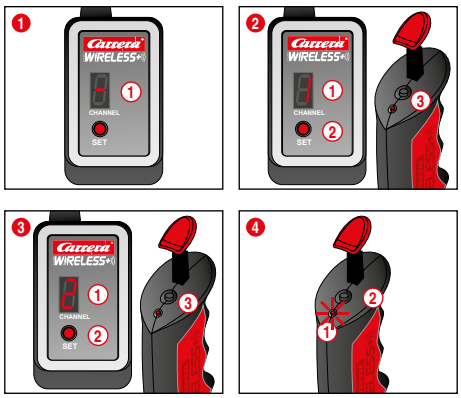


Laddning av handkontrollerna

Före första användning skall WIRELESS+ handkontroller laddas upp fullständigt. Placera handkontrollerna i laddaren och knäpp på banan. Under laddningen blinkar LED (1) på handkontrollerna. Efter avslutad laddning lyser LED (1) hela tiden.
Genom att ett litiumpolymerbatteri används, kan handkontrollen laddas om när som helst.



Bindningsprocess



För att handkontrollerna skall kunna användas till att styra fordonen, måste de en gång för alla "bindas" till mottagaren. Knäpp på banan.

1
Mottagaren bild (1) signalerar att den är driftsklar med roterande ljus för segmentvisningen (1).

2
Bild (2) Tryck på SET-knappen (2) en gång tills att siffran 1 visas i segmentvisningen (1). Det visade talet är den adress som fordonet sedan får. Tryck på knappen en gång till för att gå till nästa adress.

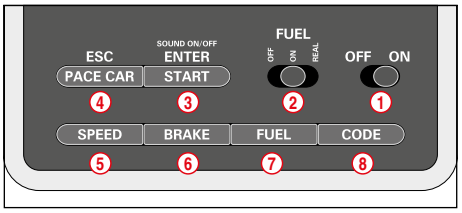
Tryck nu en gång på bindningsknappen (3) på handkontrollens ovansida. Handkontrollen visar att bindningsprocessen är avslutad genom att LED blinkar, samtidigt som mottagaren signalerar detta med ett roterande ljus för segmenten. Nu är bindningsprocessen avslutad och handkontrollen kan användas.

3
För att binda den andra handkontrollen gör du på samma sätt. Tryck två gånger på SET-knappen (2) på mottagaren tills att siffran 2 visas (1). Tryck sedan på bindningsknappen (3) på den andra handkontrollen.

4
För att se inställd adress i handkontrollen trycker du en gång på bindningsknappen (2) på handkontrollens ovansida.
LED (1) blinkar, motsvarande inställd adress.

Om handkontrollen inte används, slår den över automatiskt till strömsparläge efter ca 20 sek. Tryck på spaken resp. växelknappen för att aktivera handkontrollen igen.

Manöverelement Control Unit



1. PÅ-/AV-brytare
2. Brytare för tankfunktion
3. Startknapp för tävlingsstart/bekräftelseknapp för programmering
4. Knapp för Pace Car / Avbryt programmeringen
5. Knapp för inställning av grundhastigheten
6. Knapp för inställning av bromsverkan
7. Knapp för inställning av tankinnehållet
8. Programmeringsknapp för bilar

Allmänna upplysningar om användningen
En del knappar har flera funktioner. Vissa funktioner ställs in via knappkombinationer. All programmering kan avbrytas med knapp (4) "ESC/PACE CAR". Utförligare information hittar du nedan.

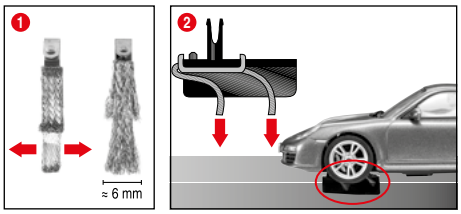
Kodning/programmering av bilarna till respektive handkontroll



Ställ bilen som ska kodas på bilbanan och koppla på Control Unit. Tryck på knappen "Code" (8), en gång, bild 1; den första lysdioden tänds, bild 2. Tryck därefter en gång på växelknappen på motsvarande handkontroll, bild 3.
Vid bilar med belysning börjar lamporna blinka och på Control Unit tänds lysdioderna 2-4 efter vartannat. När kodningen är klar lyser lysdioden i mitten permanent (bild 4). Nu har bilen programmerats till handkontrollen.
Upplysning: Vid denna typ av kodning får **bara bilen som ska kodas** befinna sig på banan.

S

Förberedelse för start

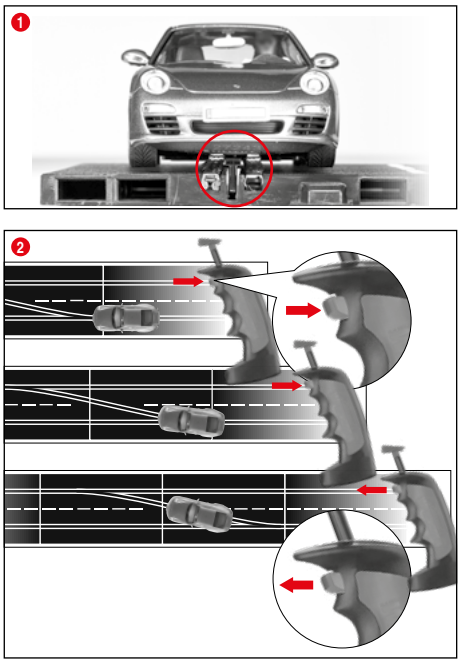


Detta Carrera DIGITAL 124-fordon är optimalt avstämt till Carrera rälssystem 1:24.

1 + 2 Optimalt slipsköläge:
För en god och kontinuerlig körning skall man sprida änden på släpskon lätt 1 och böja den mot rälsen enligt bild 2. Det är bara släpskons ände som skall ha kontakt med rälsen. Vid slitage kan man skära av änden något. Rälsen och släpskon bör då och då rensas från damm och friktionsmaterial.

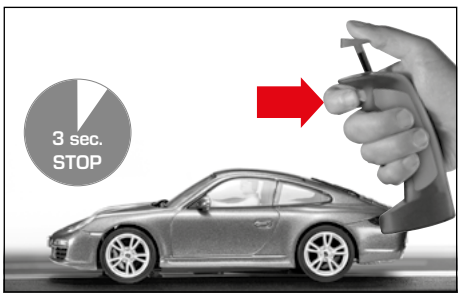
Vid körning kann små fordonsdelar lossna, som t.ex. spoiler eller spegel, vilka måste vara så konstruerade för att likna originalet. För att undvika detta kann du skydda dem vid körning genom att avlägsna dem.

Växelfunktion



1 Se till att fordonets styrköl sitter i spåret och att dubbels släpskorna har kontakt med den strömförande skenan. Ställ fordonen på anslutningsskenan.
2 Vid byte av fil måste man hålla knappen på handreglaget tryckt så länge tills fordonet har kört över växeln.

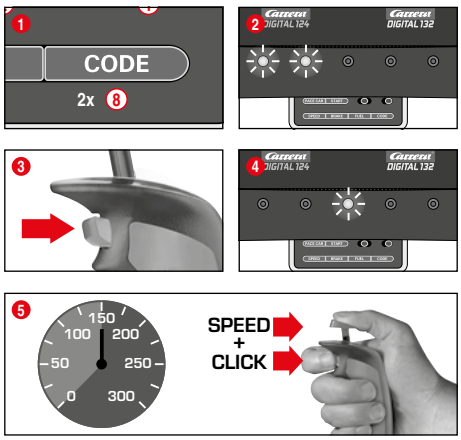
Belysning på/av



En bil som programmerats med handdosan måste stå stilla i minst 3 sek. på banan innan belysningen slår på eller av när du trycker på växlingsknappen.

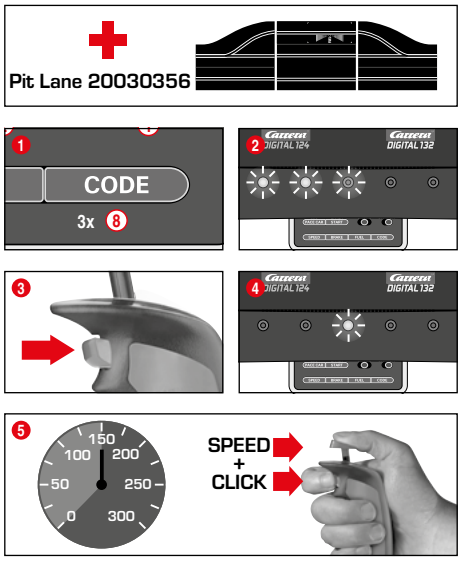
OBS:
Gäller endast för modeller med fordonsbelysning

Kodning/programmering av Autonomous Car



Ställ bilen som ska kodas på banan vid påkopplad Control Unit och tryck på knappen "Code" (8) 2 gånger, bild 1. De första två lysdioderna på Control Unit lyser, bild 2. Tryck nu på växelknappen på handkontrollen, bild 3; lysdioderna 3-5 tänds nu efter vartannat. Vänta tills lysdioden i mitten lyser igen, bild 4. Betätigen Sie den Handreglerstößel und bringen Sie das Fahrzeug auf die gewünschte Geschwindigkeit. Aktivera spaken på handkontrollen och accelerera bilen till önskad hastighet. Tryck på växelknappen, bild 5, igen när önskad hastighet är nådd.
Kodningen av Autonomous Car är nu avslutad.
Upplysning: Vid denna typ av kodning får **bara bilen som ska kodas** befinna sig på banan. Programmeringen av Autonomous Car bibehålls ända tills bilen kodas på nytt. Tillsammans med Position Tower visas Autonomous Car alltid med adress 7.

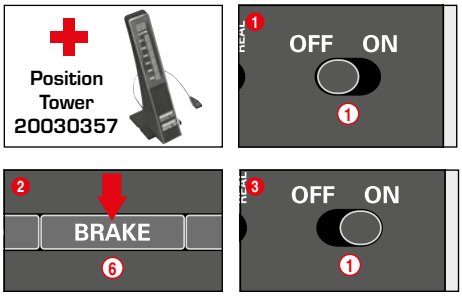
Kodning/programmering Pace Car



(endast tillsammans med Pit Stop Lane #20030356)
Ställ bilen som ska kodas på banan vid påkopplad Control Unit och tryck på knappen "Code" (8) tre gånger, bild 1. De första tre lysdioderna på Control Unit tänds, bild 2. Tryck nu på handkontrollens växelknapp, bild 3; lysdioderna 2-5 tänds nu efter vartannat. Vänta tills lysdioden i mitten tänds igen, bild 4. Aktivera nu spaken på handkontrollen och accelerera bilen till önskad hastighet. Tryck på växelknappen, bild 5, igen när du når önskad hastighet. Kodningen av Pace Car är nu avslutad och bilen kör in i Pit Stop Lane.
Upplysning: Vid denna typ av kodning får **endast bilen som ska kodas** befinna sig på banan. Programmeringen av Pace Car bibehålls ända tills bilen kodas på nytt. Tillsammans med Position Tower visas Pace Car alltid med adress 8.

Utökad Pace Car funktion
När kodningen av Pace Car är avslutad, kör den automatiskt in i Pit Line under de första varven. För att starta Pace Car trycker du på knappen "Pace Car" (4) en gång. Lysdioderna 2 och 3 på Control Unit lyser och Pace Car lämnar Pit Lane. Pace Car kör nu ända tills "Pace Car"-knappen trycks på nytt. Då slocknar lysdiod 2 och bilen kör automatiskt in i Pit Lane under det aktuella varvet.

Visning av Autonomous och Pace Cars placering

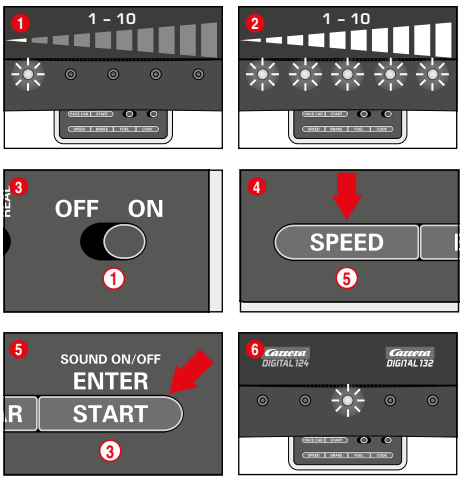


(bara tillsammans med Position Tower #20030357)
Placeringen för Automomous Car (adress 7) och Pace Car (adress 8) kan visas på Position Tower. Den här funktionen kan aktiveras på Control Unit. Håll "BRAKE" knappen (6) intryckt vid avstängd Control Unit, bild 2, koppla på banan och släpp "BRAKE" knappen. Genom att trycka på knappen igen kan funktionen ändras:

1 lysdiod tänd = ingen visning
2 lysdioder tända = visning på Position Tower

Ställ in önskad funktion och bekräfta valet med knappen "START/ENTER".

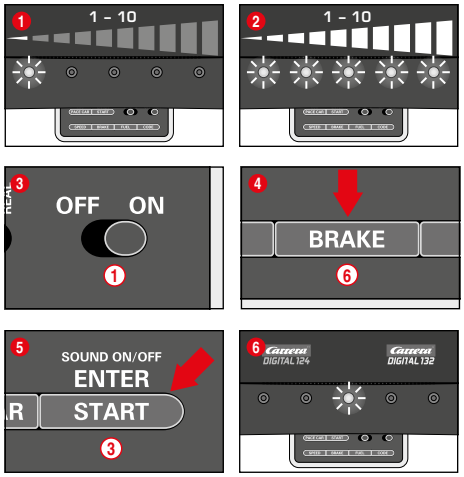
Inställning av bilarnas grundhastighet



Grundhastigheten kan ställas in individuellt för en och/eller flera bilar. Bilarna som ska ställas in måste stå på banan. Inställningen kan göras i 10 steg, varvid de 5 lysdioderna visar de olika stegen genom att blinka resp. lysa permanent.
1 1 lysdiod lyser = låg hastighet
2 5 lysdioder lyser = hög hastighet

Ställ bilarna som ska ställas in på banan vid påkopplad Control Unit och tryck på knappen "SPEED" (5). en gång. Nu tänds ett visst antal lysdioder. Dessa visar det senast inställda hastighetssteget. Tryck på knappen "SPEED" (5). upprepade gånger, ända tills önskad grundhastighet har valts. Bekräfta valet med knappen "ENTER/START" (3). Ett kort rinnande ljus och en tänd lysdiod i mitten bekräftar att inställningen är avslutad, bild 6.

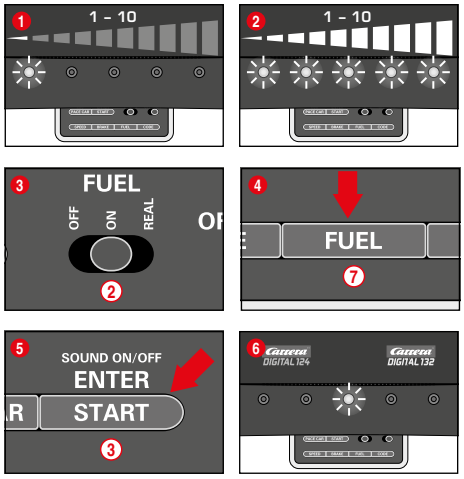
Inställning av bilarnas bromsverkan



(endast för bilar som körs med handkontroll)
Bromsverkan kan ställas in individuellt för en och/eller flera bilar. Bilarna som ska ställas in måste stå på banan. Inställningen kan göras i 10 steg, varvid de 5 lysdioderna visar de olika stegen genom att blinka resp. lysa permanent.
❶ 1 lysdiod lyser = svag bromsverkan
❷ 5 lysdioder lyser = stark bromsverkan

Ställ bilarna som ska ställas in på banan vid påkopplad Control Unit och tryck på knappen ”BRAKE” (6) en gång. Ett visst antal lysdioder tänds nu. Dessa visar det senast använda bromssteget. Tryck nu på knappen ”BRAKE” (6) upprepade gånger, ända tills önskad bromsverkan har valts. Bekräfta valet med knappen ”ENTER/START” (3). Ett kort rinnande ljus och en tänd lysdiod i mitten bekräftar att inställningen är avslutad, bild ❻.

Inställning av tankens innehåll



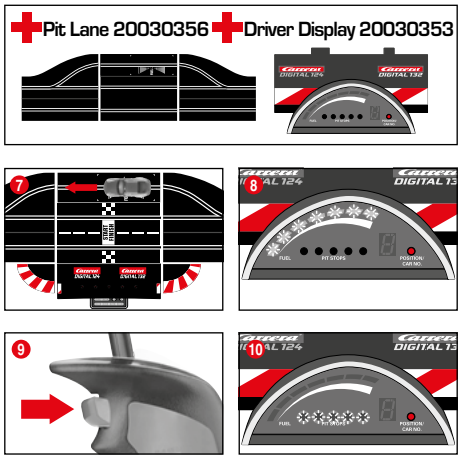
(endast för bilar som körs med handkontroll)
Inställningen av tankinnehållet tillsammans med Pit Lane (20030356) görs för alla bilar samtidigt. Inställningen kan göras i 10 steg, varvid de 5 lysdioderna visar de olika stegen genom att blinka resp. lysa permanent.
❶ 1 lysdiod lyser = litet tankinnehåll
❷ 5 lysdioder lyser = fullt tankinnehåll

Ställ bilarna som ska ställas in på banan vid påkopplad Control Unit och koppla på tankfunktionen via skjutknappen (2), bild ❸. Tryck på knappen ”FUEL” (7) en gång. Ett visst antal lysdioder tänds. Dessa visar det senast använda tankinnehållet. Tryck på knappen ”FUEL” (7) upprepade gånger, ända tills önskat tankinnehåll har valts. Bekräfta valet med knappen ”ENTER/START” (3). Ett kort rinnande ljus och en tänd lysdiod i mitten bekräftar att inställningen är avslutad, bild ❻.

Utökad tankfunktion
Med skjutknappen (2) kan 3 lägen väljas, bild ❸:
- OFF = bilarna förbrukar ingen ”bensin”
- ON = bilarna förbrukar ”bensin”
- REAL = maximal hastighet avhängig av tankens innehåll / fordonen förbrukar ”bensin” (endast tillsammans med Pit Lane 20030356 resp. Pit Stop Lane 20030346 och Pit Stop Adapter Unit 20030361).

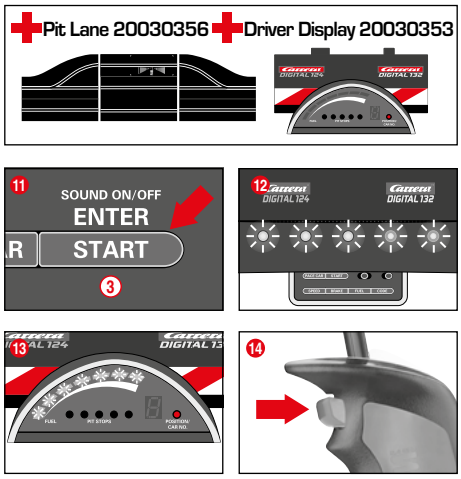
I ”REAL-läge” är bilen ”tyngre” med full tank, kör långsammare och har en sämre bromsverkan; bilar med tom tank är ”lättare”, kör snabbare och har en bättre bromsverkan. Det aktuella tankinnehållet och ”bensinförbrukningen” kan bara visas tillsammans med Driver Display 20030353 och Pit Stop 20030356.

Tankning av bilarna med Pit Lane 20030356 och Driver Display 20030353



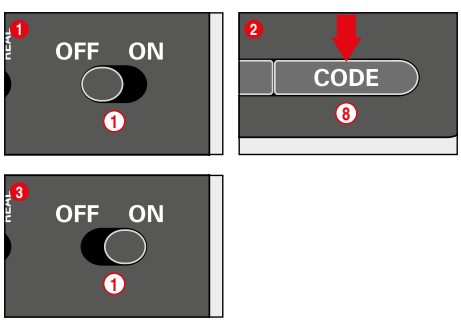
Bilens aktuella tankinnehåll kan avläsas på Driver Displayens förloppsindikator med 5 gröna och 2 röda lysdioder. För att tanka kör du in bilen i Pit Lane över tanksensorn, bild ❼. Förloppsindikatorn börjar nu blinka, bild ❽, och bilen kan tankas genom att man trycker in växelknappen, bild ❾. Antalet tankningar visas genom att de gula lysdioderna blinkar resp. lyser, bild ❿ (se även Driver Display).
Upplysning: Bilar med tom tank räknas inte vid varvräkningen tillsammans med Position Tower 20030357.

Inställning av tankinnehållet vid loppets början



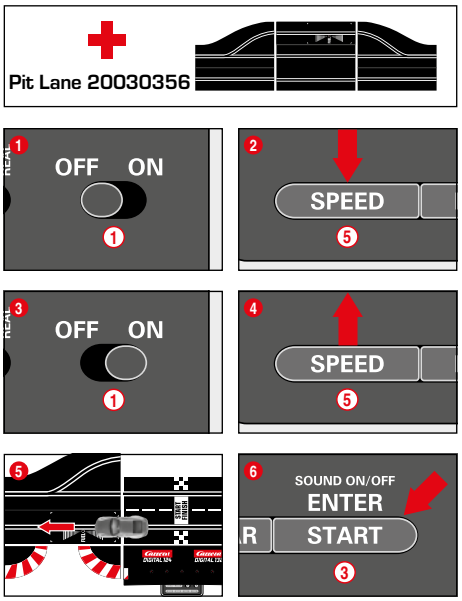
(endast tillsammans med Pit Lane 20030356 och Driver Display 20030353)
Oberoende av tankinnehållets grundinställning kan man vid loppets början ställa in tankinnehållet individuellt för en och/eller flera bilar för varven fram till det första tankstoppet. Tryck på knappen ”START/ENTER” (3) en gång; de 5 lysdioderna på Control Unit lyser permanent, bild ⓬, och Driver Displays förloppsindikator blinkar, bild ⓭. Genom att klicka på växelknappen på respektive handkontroll kan tanknivån förändras, bild ⓮.

Knappspärr för inställningar



Gör så här för att spärra knapparna för inställning av Speed, Brake och Fuel:
Håll kodknappen (8) intryckt vid avstängd kontrollenhet, knäpp sedan på kontrollenheten och släpp upp kodknappen. För att häva spärren: utför momentet en gång till.

Utökad Pit Lane funktion

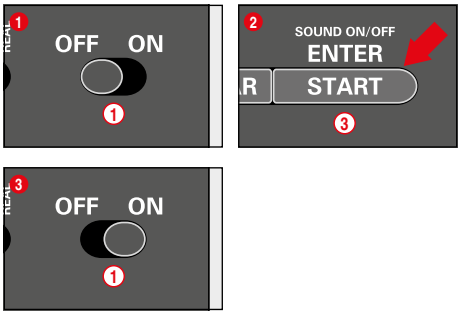


(endast tillsammans med Pit Lane 20030356)
Man har möjlighet att koppla in/bort varvräknarfunktionen i Pit Lane 20030356 resp. Pit Stop Lane 20030346 med Pit Stop Adapter Unit 20030361. Gör så här: Håll knappen ”SPEED” (5) intryckt vid avstängd Control Unit, koppla på Control Unit och släpp knappen ”SPEED” (5). Genom att trycka på knappen igen lyser 1 eller 2 lysdioder, beroende på inställningen.

- LED 1 = varvräknarfunktion AV
- LED 1 + 2 = varvräknarfunktion PÅ

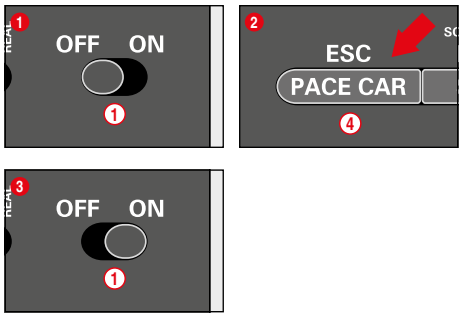
Välj önskad inställning och skjut eller kör en bil över Pit Lane sensorn, bild ❺. Inställningarna aktiveras när bilen kör över sensorn. För att lämna inställningarna, trycker du på knappen ”START/ENTER” (3).

Sound ON/OFF



Bekräftelsetonen när bilarna kör över sensorerna och när man trycker på knappar kan stängas av. Håll knappen ”START/ENTER” (3) intryckt vid avstängd Control Unit, koppla på banan och släpp knappen ”START/ENTER” igen (3). Ljudet som hörs vid påkoppling av Control Unit kan dock inte stängas av.

Resetfunktion



För återställning av fabriksinställningarna har Control Unit en resetfunktion.

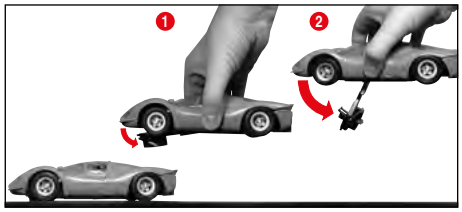
Håll knappen "ESC/PACE CAR" (4) intryckt vid avstängd Control Unit; koppla på banan och släpp knappen igen. Alla inställningar för hastighet, bromsverkan, tankinnehåll, ljud och varvräkning återgår till fabriksinställningarna. Bilarnas inställningar påverkas inte, såvida de inte står på banan.

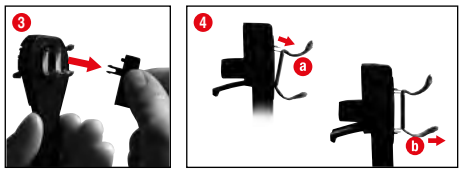
Fabriksinställningar:
- Hastighet = 10
- Bromsverkan = 10
- Tankinnehåll = 7
- Ljud = PÅ
- Visning av läget för Autonomous och Pace Car = AV

Energisparfunktion

Om Control Unit inte används under 20 minuter, går den i energisparläge och stänger av alla indikeringar som t.ex. Position Tower, Driver Displays och Startlight. För att återaktivera: stäng av kontrollenheten i ca 2-3 sekunder och sätt igång den igen.
Alla inställningar bibehålls.

Byte av dubbelsläpsko och styrköl





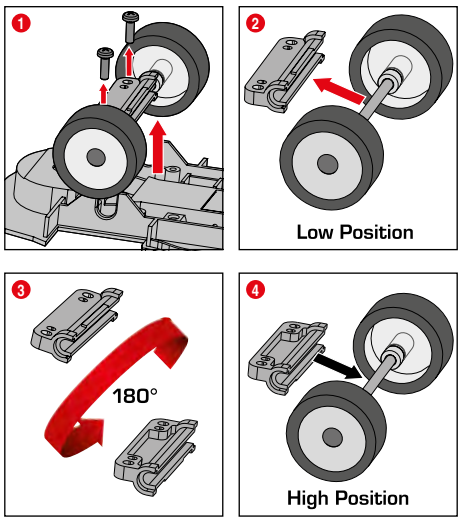
Höjs fordonet, fälls svängarmen upp lätt (bild 1).

För att byta styrkölen resp. dubbelsläpskon kan svängarmen fällas upp ytterligare, se bild 2

3 För att byta styrköl och dubbelsläpsko skall först styrkölen tas ur.

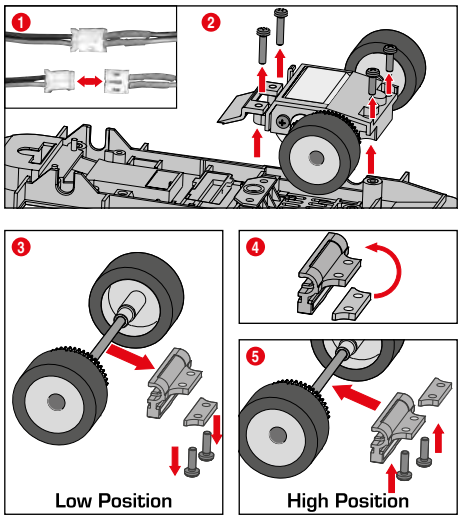
4 Därefter kan båda dubbelsläpskor avlägsnas och bytas ut. Se därvid till att den övre släpskon 4 a först dras ut endast delvist, och sedan dubbelsläpskon med släpskon 4 b kan dras ut helt och hållet. Gå tillväga på samma sätt vid insättning.

Höjdreglering fordonschassi



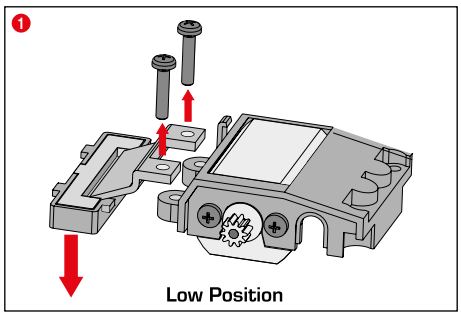
Innan Du kan börja med justeringen av chassit och magnetenheterna måste Du avlägsna karossen från bilen. Lossa då fästskruvarna på bilens undersida och ta av karossen.

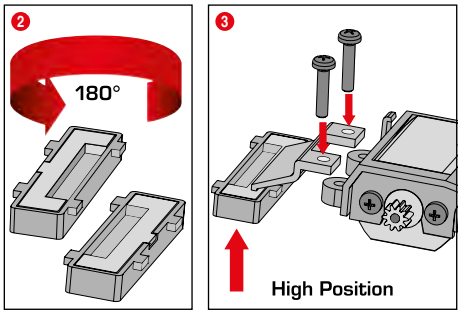
Höjdjustering av framaxeln
1 Lossa de två skruvarna till framaxelfästet och ta ur hela framaxeln inklusive fäste ur chassit. 2 Dra av fästet från axeln, vrid det 180 grader 3 och sätt tillbaka axeln i fästet igen 4. Nu kan Du montera tillbaka framaxeln och fästet i chasset.



Höjdjustering av bakaxeln
För att underlätta arbetet kan Du försiktigt frånskilja insticksontakten mellan motor och kort 1. Avlägsna de båda främre skruvarna till motorblocksenheten och ta ur magnetnedhållaren ur chassit. Lossa nu de båda bakre skruvarna och ta ur hela motorblocket 2.

Vänd på motorblocket och avlägsna de två skruvarna till bakaxelfästet. Ta av distansplattan och hela bakaxeln inklusive fäste 3. För att höjdjustera: lägg först distansplattan i motorblocket 4 och skruva sedan fast hela bakaxeln igen 5.

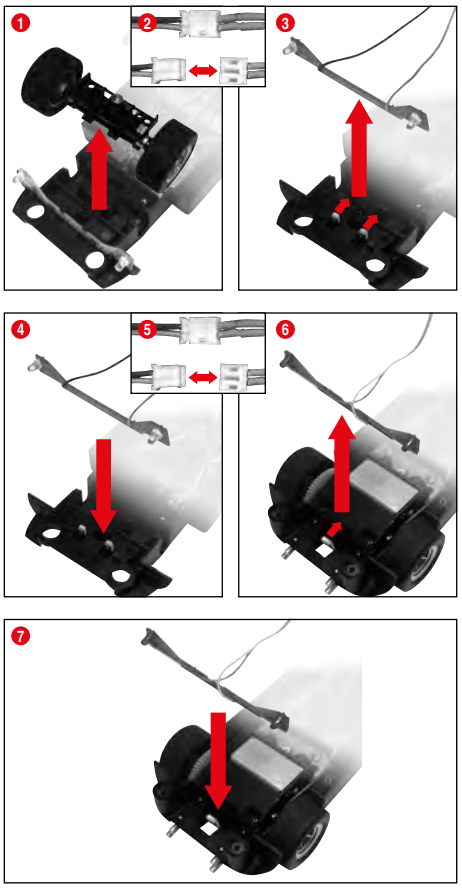




Justering av den mittersta magnetenheten
Som option kan man justera även den mittersta magnetenheten. Ta då ur hela magnetenheten ur chassit 1, vrid den horisontellt 180 grader 2 och sätt tillbaka den i chassit. Montera sedan magnetnedhållaren 3 och sätt i alla insticksontakter igen.

OBS: Höjdreglering fordonschassi – modellberoende

Byte ljuskretskort



OBS! Beroende på modell kan ljuskretskorten vara fastskruvade.

Framljus: För att byta ljuskretskortet, skruva av fordonets överdel från chassiet. Skruva ut framaxeln enligt bild 1 och lossa kablarna mellan framljus och fordonskretskortet (bild 2). Böj snapphaken (bild 3) lätt nedåt och dra ut ljuskretskortet uppåt. Lägg in ljuskretskort (bild 4), tills snapphaken hakar i. Skruva in framaxeln igen och stick ihop kablarna motsvarande deras färger.
Bakljus: Lossa kabeln mellan bakljus och fordonskretskort enligt bild 5. Böj snapphaken (bild 6) lätt nedåt och dra ut ljuskretskortet uppåt. Lägg in ljuskretskortet, tills snapphaken hakar i (bild 7) och stick ihop kablarna motsvarande deras färger.